Ilustrado con las habilidades de 100 profesionales.

「映え」させます。

Ilustrador profesional afiliado a MUGENUP
que crea más de 20.000 ilustraciones al año.

×

trabajando a la vanguardia
Creadores populares

2 gran beneficio

Descarga de datos
de ilustración
y
creación de vídeo.

Impresionante dibujo

Creación de personajes atractivos impartidos por 100 profesionales.

Autor: Departamento Editorial de Ichiapp

LIBROS I
1UP

Introducción

Gracias por comprar este libro.

MUGENUP Co., Ltd., que produjo este libro, recibe solicitudes de empresas de las industrias de juegos, publicaciones y publicidad.

Producimos más de 2.000 ilustraciones, manga, 3D, vídeos, etc. cada mes.

Contamos con más de 100 directores de arte e ilustradores en nuestra empresa.

``Ichiappu" es un sitio web de mejora del dibujo creado en 2014 por MUGENUP para difundir los conocimientos adquiridos en el ámbito profesional.

Actualmente, ha alcanzado una escala de 1 millón de páginas vistas por mes y 450.000 visitantes.

Hasta la fecha, hemos entregado más de 700 piezas de contenido que lo ayudarán a mejorar sus habilidades de dibujo, pero este libro no es una recopilación de los contenidos del sitio de mejora de dibujo ``Ichiapp", sino que es un contenido nuevo creado para combinar. el concepto del libro.

Esta vez, presentamos técnicas para dibujar ilustraciones de personajes, centrándonos en "dibujos brillantes" en ilustraciones digitales.

Explica varios puntos relacionados con la producción de ilustraciones, desde lo básico hasta técnicas profesionales, por lo que se recomienda para quienes quieran llevar sus habilidades de dibujo al siguiente nivel.

Con el desarrollo de las redes sociales, hemos entrado en una era en la que muchas personas pueden ver ilustraciones y otros contenidos digitales.

Espero que tus manos produzcan muchas ilustraciones atractivas que se destaquen.

Departamento Editorial Ichiap

Impresionantes ilustraciones que llaman tu atención.

Con el desarrollo de redes sociales como Twitter y pixiv, hemos entrado en una era en la que se pueden ver muchas ilustraciones atractivas de forma gratuita. Tocarse los ojos es estimulante y puede ser una oportunidad para empezar a dibujar. Además, la proliferación de herramientas asequibles de producción de ilustraciones digitales, los precios más bajos de las pen tablets y la llegada de tabletas como el iPad han reducido los obstáculos para que las personas adopten la ilustración digital como pasatiempo.

En los últimos años, además de sitios de cursos de dibujo como Ichiappu, los ilustradores activos en el campo profesional están enseñando generosamente técnicas para mejorar sus habilidades de ilustración en Youtube. Como resultado, creo que las habilidades de dibujo de muchas personas han aumentado significativamente en los últimos 10 años.

Sin embargo, ¿alguna vez has tenido el problema de que aunque las ilustraciones estén dibujadas de esta manera, falta algo? Cuando llenes esos espacios, tus ilustraciones se convertirán en ilustraciones "llamativas". Una ilustración llamativa llamará la atención de muchas personas. Por eso se planeó este libro. Te explicaremos técnicas de dibujo que harán que tus ilustraciones destaquen para hacerlas aún más atractivas y llamar la atención de muchas personas.

Dos puntos necesarios para dibujar una ilustración que destaque

¿Qué elementos se necesitan para crear una ilustración que destaque? Este libro se centra en dos cosas: el compromiso del autor con el dibujo y la facilidad de comprensión.

La base de dibujos particularmente impresionantes es el "compromiso con el dibujo". ¿Alguna vez has tenido la experiencia de dibujar un personaje femenino con mucho cuidado y resultó lindo, pero el personaje masculino simplemente no te satisfizo? Cuando algo se dibuja con mucho cuidado, esa atención se transmite claramente al espectador. Por otro lado, si no eres particular en algo, tiendes a carecer de la experiencia y el pensamiento necesarios para dibujar ese personaje.

Además, el fetichismo también es un elemento importante que sustenta la apuesta por el dibujo. Senos, nalgas, axilas, clavículas, manos, piernas, ¿dónde sientes tu fetiche? El fetichismo lleva a la obsesión por el dibujo, intentando representar esa parte del cuerpo de forma más atractiva. Tu obsesión por "este es tu fetiche" se convertirá en tu arma más poderosa y la individualidad de tus cuadros.

Una vez que sepa lo que le interesa, el siguiente paso es centrarse en la facilidad de comprensión. Es una forma fácil de entender de expresar lo que le caracteriza en sus ilustraciones. Si eres exigente con el rostro, intenta idear la composición y la iluminación para que el rostro destaque. Si tienes un fetiche con los glúteos, elige una composición o pose que haga que tu trasero se destaque y hazle saber al espectador sobre tu obsesión y fetiche.

En este libro, un ilustrador profesional explica el "compromiso con el dibujo" y la "facilidad de comprensión". Espero que este libro le ayude a encontrar su propia "ilustración que se destaque".

Introducción ····· 002
Una ilustración que destaca llama la atención/Dos puntos necesarios para dibujar una ilustración que destaca ····· 003
Como usar este libro ····· 006

PARTE ¡Aprendamos técnicas para lucir genial!

dibujo de personajes

01 Para una cara persuasiva, ¡sé consciente de tu cara! ····· 008
02 ¡Las ricas expresiones faciales provienen de representaciones audaces! ····· 012
03 Diferenciar con nitidez entre hombres y mujeres de todas las edades ····· 016
04 ¡Dale personalidad a tus ojos! ····· 020
05 Para cabello corto, tenga cuidado con los bloques en cada línea del cabello ····· 024
06 ¡La silueta es la clave para el cabello largo! ····· 028
07 ¡Las manos tridimensionales son conscientes de las formas! ····· 032
08 ¡Haz que tus dibujos destaquen con tus manos! ····· 036
09 El orden en el que dibujas los músculos es importante ····· 040
10 Cómo dibujar un cofre de apariencia natural ····· 044
11 Piensa en la clavícula de una forma súper sencilla ····· 048
12 Expresión de vientre carnoso ····· 052
13 Mantenga los músculos de sus axilas simples ····· 056
14 Entender la conexión entre las nalgas ····· 060
15 Cómo dibujar piernas como una ilustración. ····· 064
16 Empieza a dibujar desde tus pies ····· 068
17 Cómo entender las arrugas en la ropa ····· 072
18 Dos arrugas que pueden aparecer en las bragas ····· 076
columna 01 ¡Preguntamos a 100 profesionales del entorno de producción de ilustraciones! ····· 080

Composición/posar

19 El cuerpo es la clave para los cuadros de pie ····· 082
20 Una pose cómoda ····· 086
21 El personaje principal de la composición es lo que quieres mostrar. ····· 090
22 Técnicas para resaltar tu carácter ····· 094
columna 02 ¡Le pedimos a 100 profesionales una hoja de verificación de mejora de la ilustración! ····· 098

Encendiendo

23 Efecto tridimensional creado por sombras ····· 100
24 Sentimiento dramático con sombras/ ····· 104
columna 03 ¡Le preguntamos a 100 profesionales formas recomendadas de mejorar sus habilidades de ilustración! ····· 108

PARTE2 ¡Le preguntamos a un creador popular!

Técnicas especiales de dibujo!

Crujido 2 110

satopote 120

No más 130

Yutsumoe 140

dolor de rodilla 150

Nozomi Amagi 160

Campo de moxibustión Melo 170

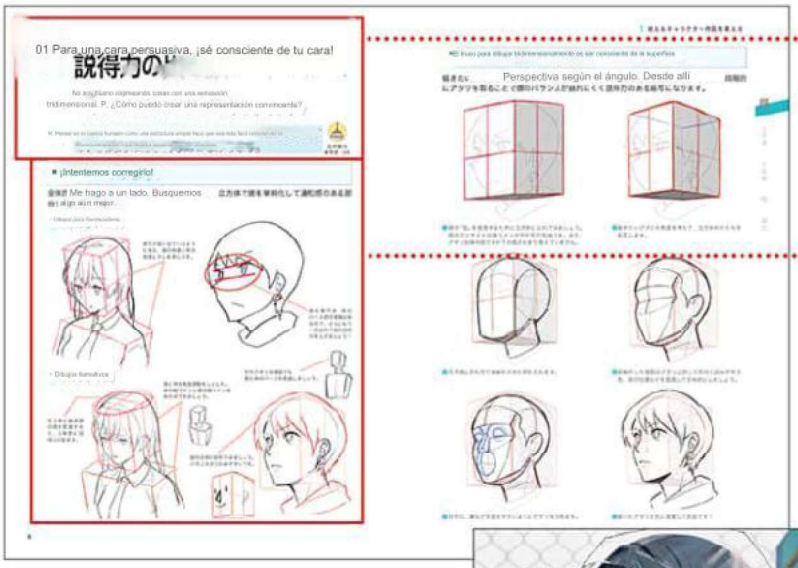
Entrevista al creador de preguntas y respuestas... 180

Presentación del creador... 182

Como usar este libro

La parte 1 presenta las técnicas básicas necesarias para crear grandes dibujos.

En la PARTE 2, siete ilustradores populares presentan sus técnicas especiales de dibujo a través de la creación de ilustraciones.



PARTE 1

Los profesionales de MUGENUP resolverán tus dudas sobre las técnicas tratadas en este apartado.

Compararemos "dibujos que se destacan" y "dibujos que no se destacan" y explicaremos consejos para dibujos que se destacan.

Ichiap OINT

Te explicaremos los puntos que harán que tus dibujos luzcan aún mejor.

PARTE 2

Introduciremos las técnicas de dibujo a través del proceso de producción de la obra mostrada al inicio.

PUNTO DE COMPROMISO

Cada ilustrador explica los detalles de sus dibujos.

Puedes ver los vídeos de realización de los trabajos publicados mediante el código QR.

Acerca de descargar datos

Puede obtener los datos de realización (psd) de los trabajos explicados en la PARTE 2 en la dirección que aparece a continuación.

https://drive.google.com/drive/folders/10RGad05keqbu0|PHLulOvdGwJ3w20toz?usp=sharing

*El archivo de trabajo sólo puede ser utilizado como referencia por el comprador de este libro. Cualquier uso o distribución para cualquier otro propósito está prohibido.

*El autor y el editor no son responsables de los resultados de ejecutar el archivo de trabajo.

PARTE 1

¡Aprendamos técnicas
para lucir genial!

dibujo de personajes

¡Este creador te enseñará!

trapo de mango largo

Chiyomaru

U-min

Sólo bien

Pierna Jiro

UNI

campo

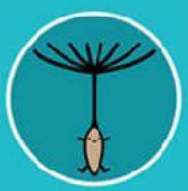
Nekoya Anego

<ko:彡

Kawabataro

Okujira

Kabanenora


toome

camelia

Río

Hazama

Sawawa

01 Para una cara persuasiva, ¡sé consciente de tu cara!

No soy bueno expresando cosas con una sensación

tridimensional.

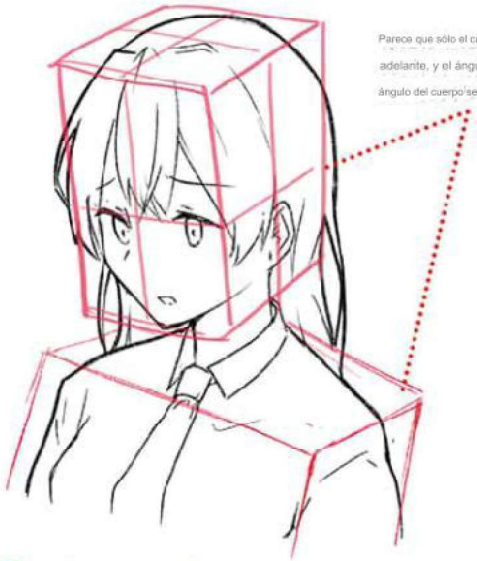
P. ¿Cómo puedo crear una representación convincente?

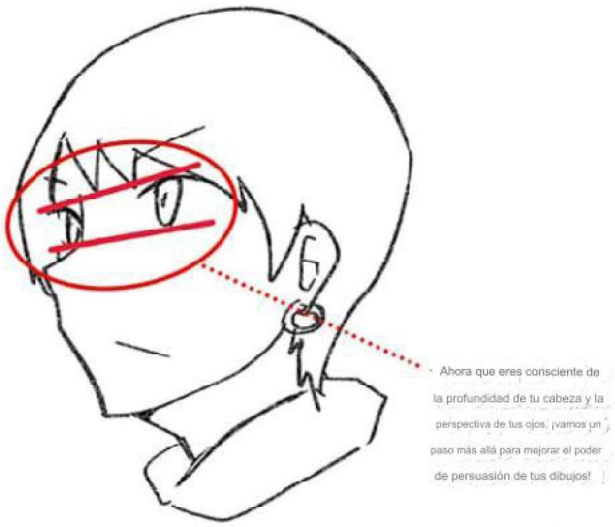
R. Pensar en el cuerpo humano como una estructura simple hace que sea más fácil comprender la estructura tridimensional, lo que conduce a representaciones más convincentes.

¡Corrigámoslo!

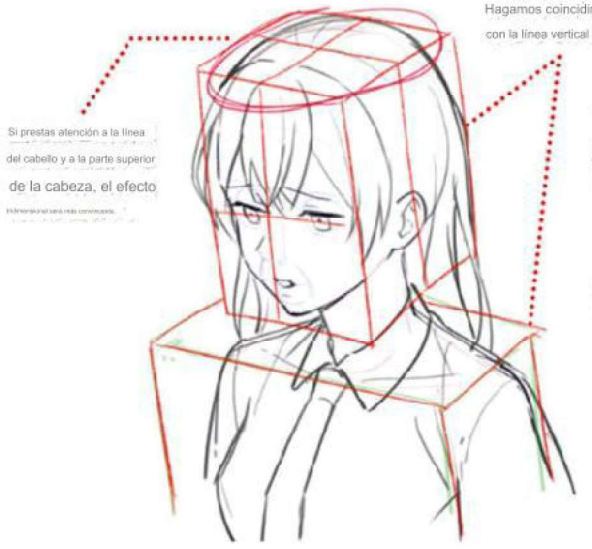
Está bien dibujado en general. Para hacerlo aún mejor, simplifiquemos la cabeza con un cubo y busquemos partes que parezcan extrañas.

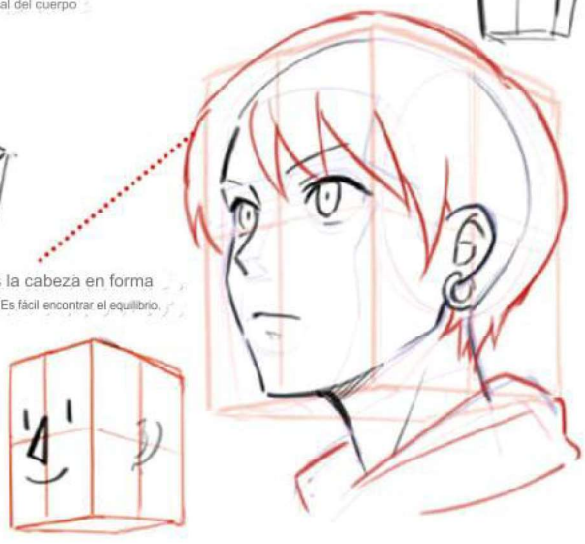
dibujo poco favorecedor





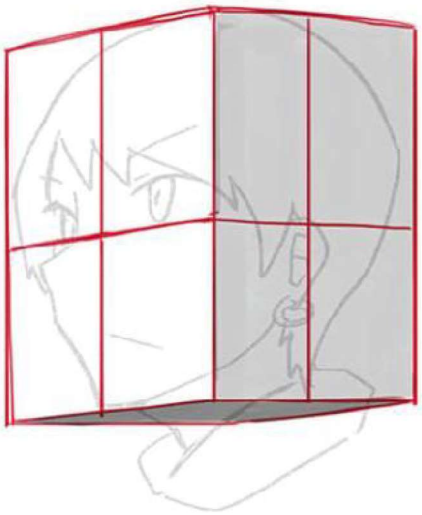
dibujo llamativo



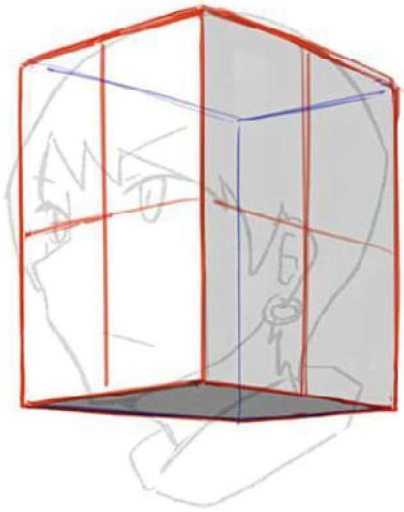


El truco para dibujar en tres dimensiones es estar atento a la superficie

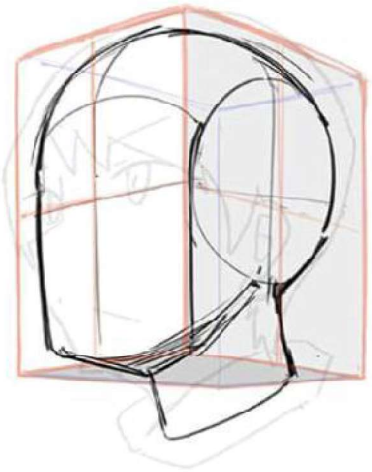
Primero, usa un cubo y sé consciente de la superficie y la perspectiva, dependiendo del ángulo que quieras dibujar. Al ajustar gradualmente el enfoque desde allí, puedes crear una representación convincente sin perder el equilibrio del rostro.



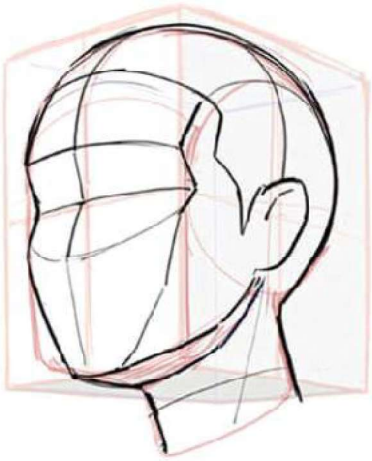
•Pongámoslo en un cubo para ser conscientes de las "superficies" de la cara. Actualmente, las líneas horizontales a los lados son algo paralelas. Además, aunque la imagen está inclinada, no se puede ver gran parte de la superficie inferior.



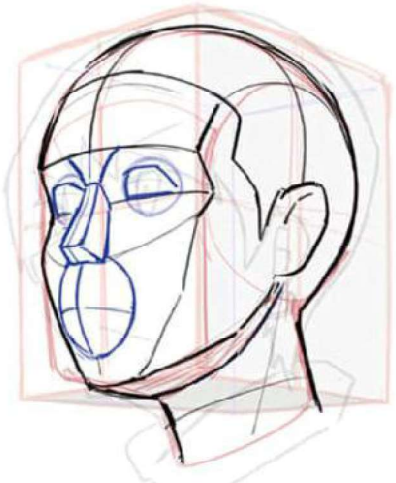
• Piensa en el ángulo de inclinación que deseas dibujar y modifica la forma del cubo.



•Inserte una cara simplificada para que se ajuste al cubo.



•Si prestas atención a los huecos de los ojos, la línea del cabello y la posición de las orejas, puedes crear una imagen tridimensional de la cabeza simplificada.

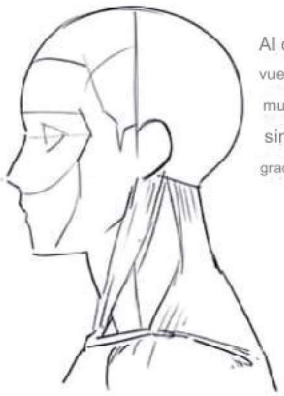


•Determine el ataque para que sea fácil dibujar los ojos, la boca, la nariz, etc.

-¡Se completa una buena copia basada en el Atari dibujado!

Facilitar la comprensión de objetos tridimensionales simplificándolos

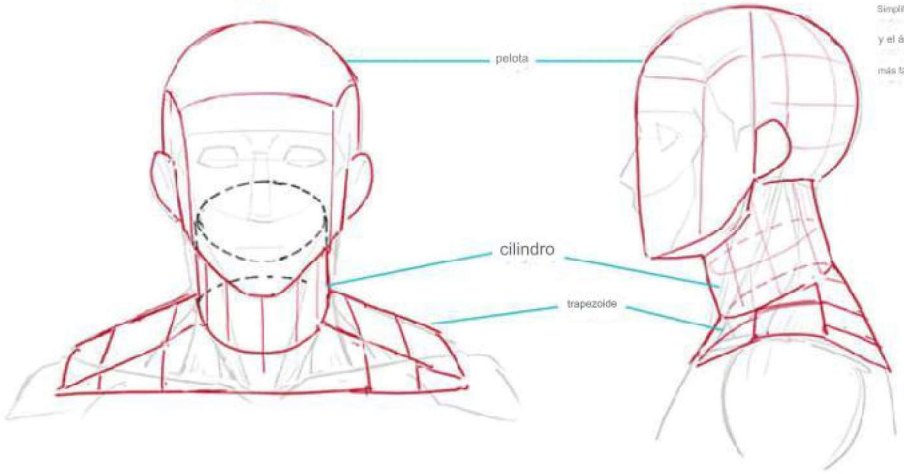
Las conexiones entre la cabeza, el cuello y los hombros son complejas, así que primero comprendamos la estructura tridimensional usando formas simples.



Al dibujar la ilustración de un personaje, se vuelve más difícil comprender y dibujar la estructura muscular correctamente. Comencemos simplificando las cosas y luego aumentemos gradualmente la cantidad de información.

simplificación

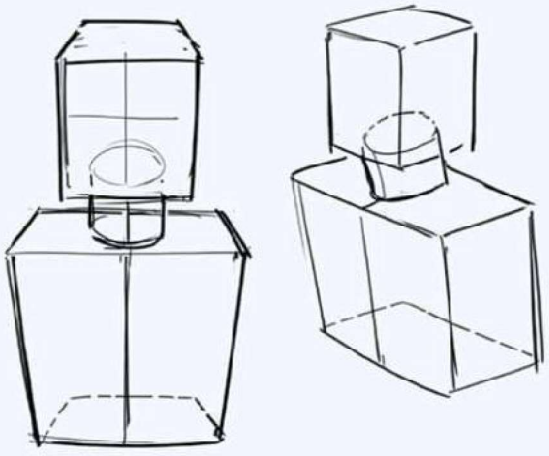
simplificación



Simplificando cosas como la cabeza como una esfera, el cuello como un cilindro y el área desde la clavícula hasta el hombro como un trapezoide, resulta más fácil captar la estructura tridimensional.

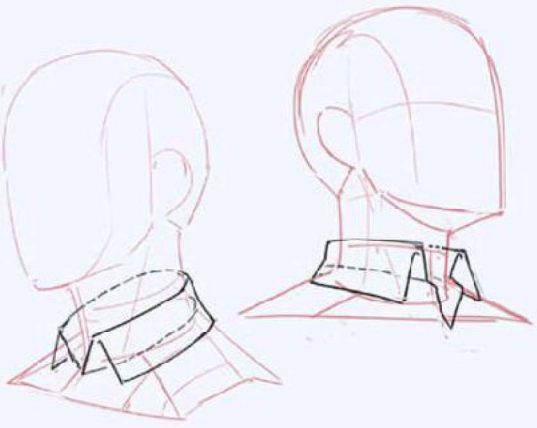
◎PUNTO INTEGRAL
DE ICHIAP

¡El conocimiento de los lados es importante para dar un efecto tridimensional!



Se puede simbolizar una mayor simplificación como se muestra arriba. Si te preocupa el ángulo, intenta dibujar este atari para comprobar el efecto tridimensional.

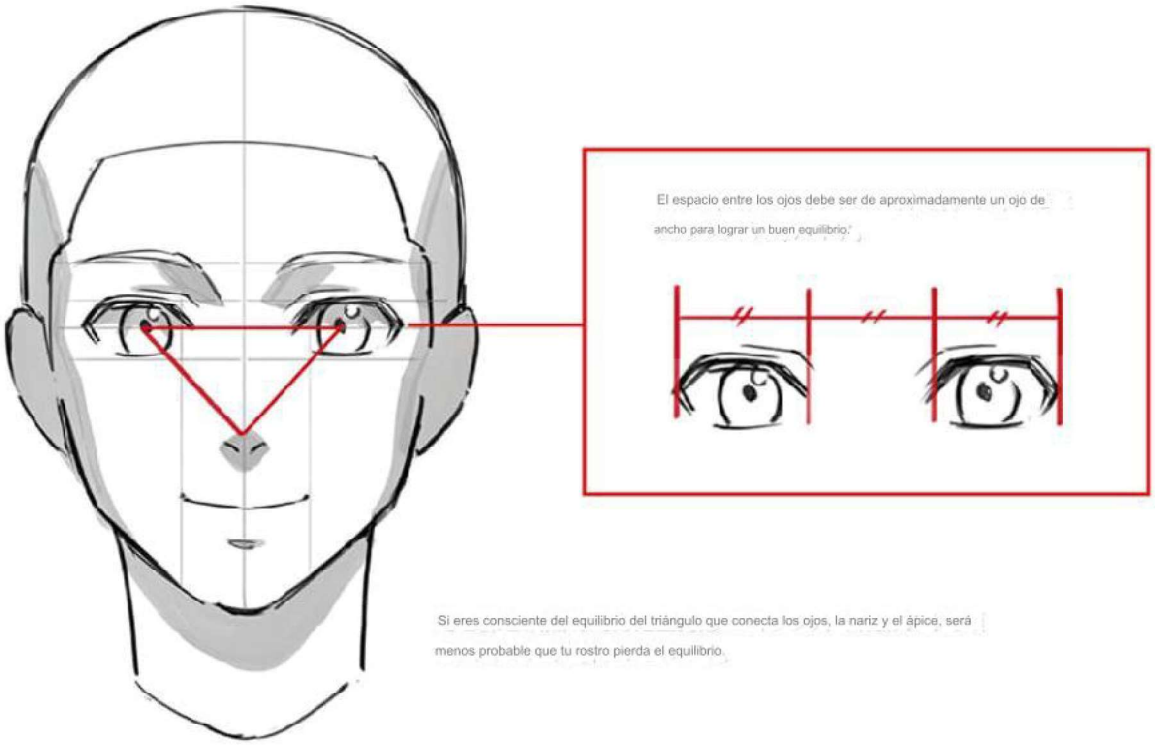
¡Creemos un efecto tridimensional siendo conscientes del envolvente!



Dibujemos el cuello de la ropa como si siguiera un cilindro. Si dibujas con cuidado incluso las partes invisibles, podrás crear representaciones convincentes.

Cómo mejorar el equilibrio facial

La apariencia de tu rostro cambia según el ángulo. Recuerda cómo cambia el aspecto de partes como los ojos y la nariz según el ángulo, y ten cuidado de no perder el equilibrio.



Si eres consciente del equilibrio del triángulo que conecta los ojos, la nariz y el ápice, será menos probable que tu rostro pierda el equilibrio.

■Incitar

En el caso de Aori, el ancho vertical del triángulo se vuelve más pequeño y la distancia entre los ojos y las cejas se hace más larga.

En el caso de una cachimba, el ancho vertical del triángulo aumenta y la distancia entre los ojos y las cejas se acorta.

Cuando se ve de lado, el ancho de los ojos es más estrecho que cuando se ve de frente.

02 ¡Las ricas expresiones faciales provienen de representaciones audaces!

No soy bueno dibujando expresiones faciales y no hay muchos patrones.

P. ¿Cómo puedo dibujar personajes vívidos?

R. ¡No exprese sus emociones sólo con su cara, intente agregar movimiento a sus ojos, boca y cuerpo también!

Chiyomaru 8
años en la industria

¡Corrigámoslo!

Sus ojos agudos hacen que su personaje destaque y es muy atractiva, pero su expresión es un poco rígida.

Seamos conscientes del efecto del movimiento.

dibujo poco favorecedor

Toda la expresión se ha vuelto rígida.

dibujo llamativo

¡Aumentemos la variedad!

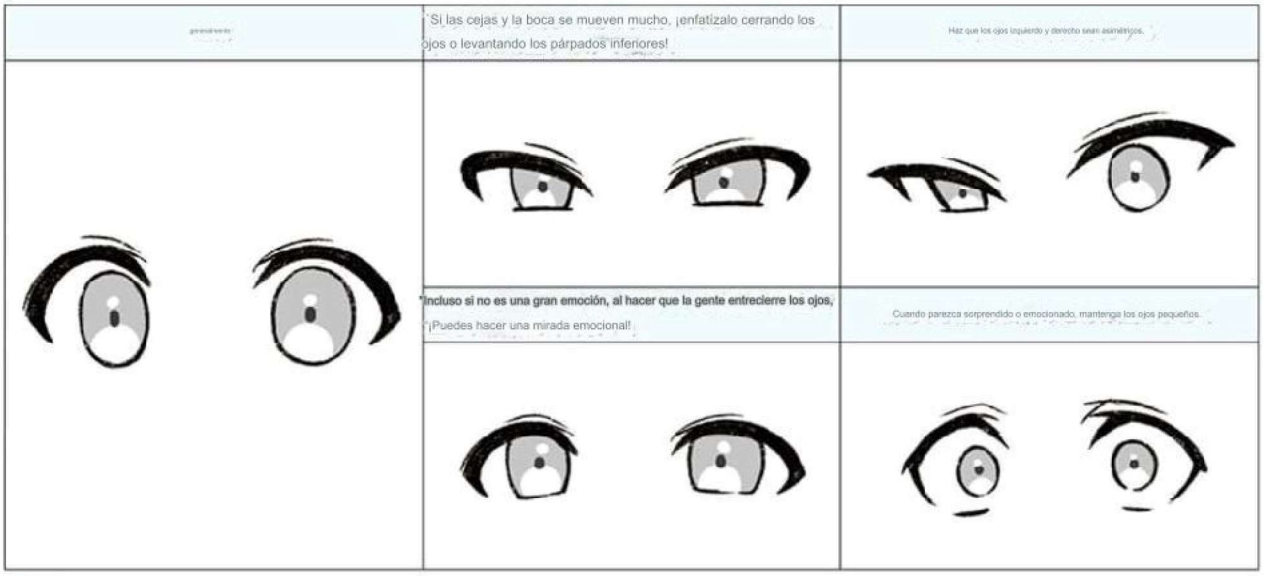
Para dibujar una amplia gama de expresiones faciales, es importante saber que existen varias emociones además de la felicidad, la ira, la tristeza y la felicidad.

¡Expresemos el rostro por partes!

¡Aumenta la cantidad de patrones cambiando la forma en que dibujas las cejas, los ojos y la boca!

①Cejas

②Ojo



③口

Ichiap OINT

¡Hagamos referencia a ejemplos que combinan ①~③!

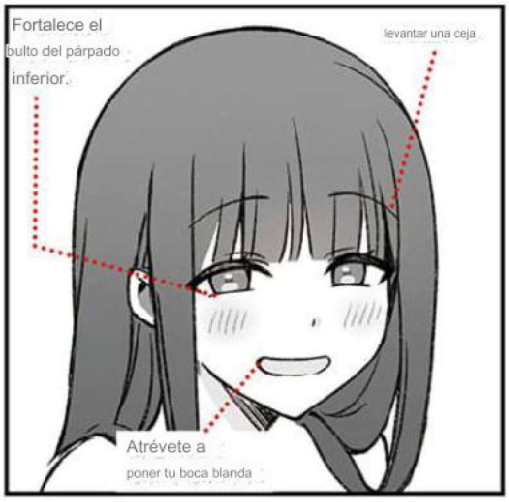
¡Dibujemos una expresión exagerada!

¡Incorporemos expresiones exageradas en partes del rostro como cejas, ojos y boca! Dependiendo de la expresión que quieras recrear, intenta agrandar los ojos y la boca, crear arrugas para crear una apariencia realista y, a veces, crear deformaciones cómicas. eficaz para expresarlo como

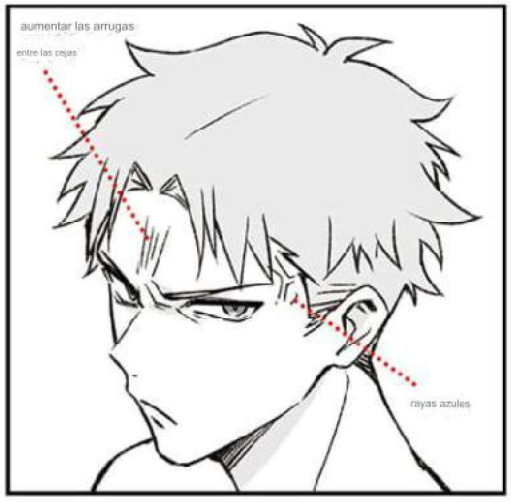
① Expresión alegre y linda con mejillas teñidas.

② Mirada agotada

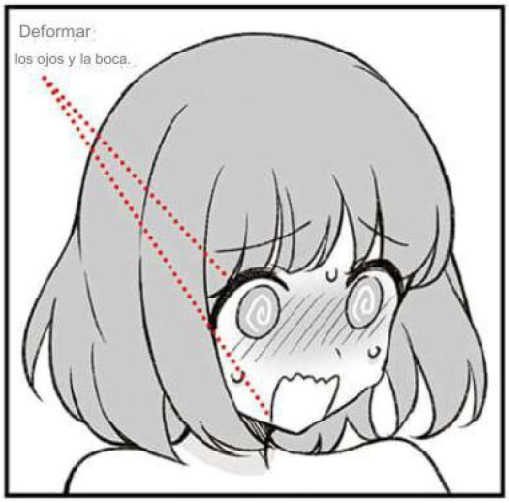
③ Expresión traviesa



④ Expresión tranquilamente enojada



⑤ Expresión confusa



⑥Expresión traviesa

Otros métodos de producción

Además de las caras, intenta agregar gestos y sombras para crear un efecto más rico.

① ¡Exagera tu lenguaje corporal!

② Agregue sombreado para enfatizar las emociones.

03 Diferenciar con nitidez entre hombres y mujeres de todas las edades

Sólo dibujo chicas jóvenes, y no soy bueno dibujando hombres, ancianos, niños, etc. ¿Cómo puedo dibujarlos de manera diferente?

A. ¡Intenta dibujar de modo que las partes de la cara cambien según el sexo y la edad!

U-min

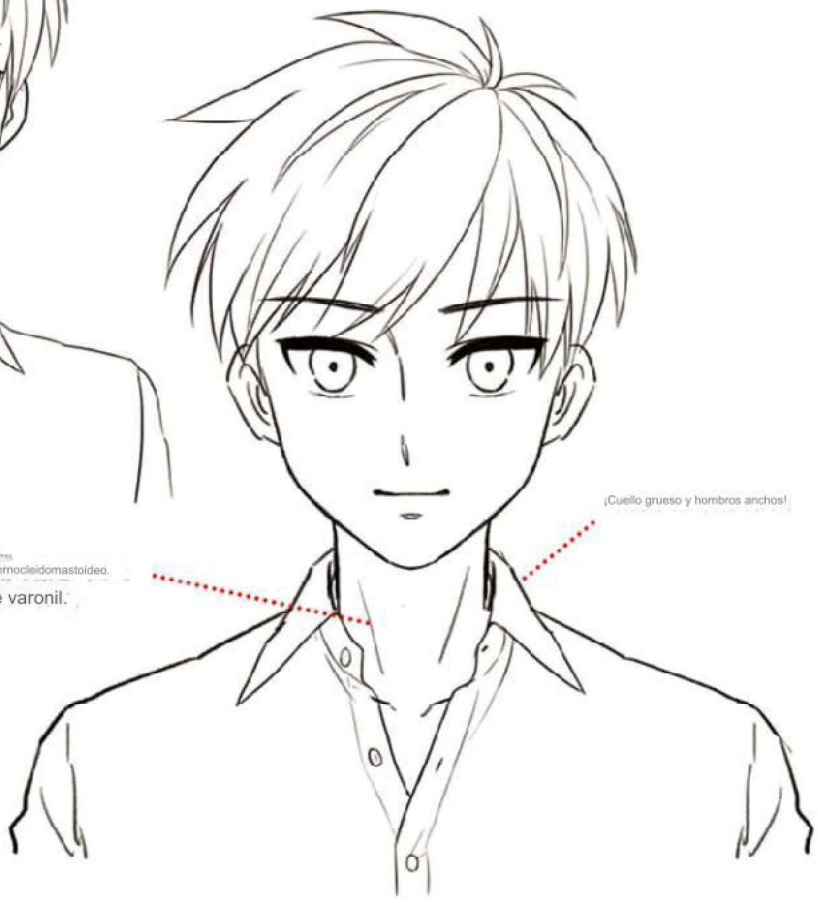
9 años en la industria

¡Corrigámoslo!

Tiene cara de bebé y es linda, pero también tiene un sentimiento femenino. ¡Te explicaremos los puntos claves para mostrar tu masculinidad!

dibujo poco favorecedor

dibujo llamativo



Puntos para recordar al dibujar hombres.

- Dibuja ojos más pequeños que los de las mujeres.
- Aclara las cejas
- Haz que tu nariz destaque
- Da fuerza a la boca

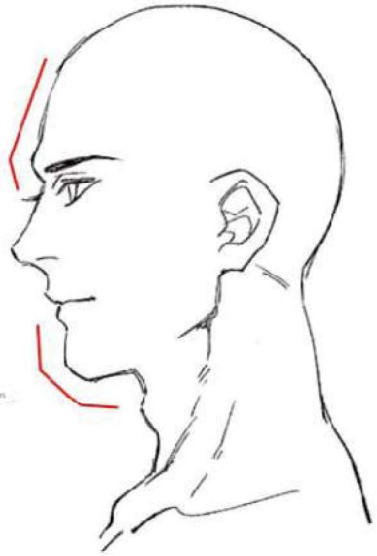
Cómo dibujar rostros masculinos y femeninos.

Al dibujar un contorno, las mujeres dibujarán más curvas, mientras que los hombres dibujarán una mezcla de líneas rectas y curvas para crear un contorno más nítido.

masculino

【frente】

【perfil】



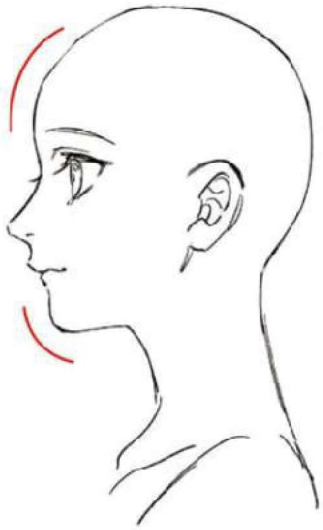
Sea consciente de los desniveles

mujer

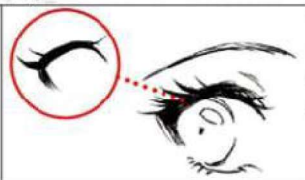
【frente】

【perfil】

Suaviza tu frente



•Partes

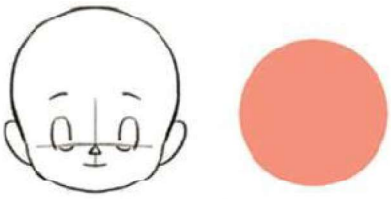
masculino		mujer	
	"Si dibujas con fuerza, bruscamente y con fuerza, los hombres "Es fácil enfadarse.		"Si dibujas tus pestañas más largas y abundantes que en un hombre, te ayudará a lucir más femenina". Tus cejas pueden ser gruesas o finas, pero ten en cuenta lo suaves que son.
	"Dibuja una nariz con un puente recto". ``Creo que es una buena idea comprobarlo.		`Intenta dibujar teniendo en cuenta la redondez.
	"Intentemos dibujar la boca, asegurándonos de que sea ancha".		`Los labios de una mujer son una parte importante, así que dibujemos teniendo en cuenta la forma de los labios.

¡Dibujemos una expresión exagerada!

Te explicaremos cómo dibujar niños, adultos y ancianos. ¡Dibujemos con cada característica en mente!

●Niños

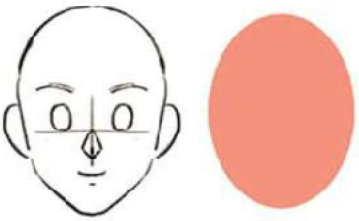
Al dibujar a un niño, asegúrese de juntar las partes de la cara cerca de la nariz. En el caso de un bebé, mover las partes de la cara hacia la parte inferior del contorno hará que se parezca más a un bebé.



¡Sé consciente del círculo!

adulto

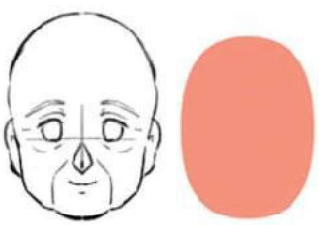
Desde estudiantes de secundaria hasta aquellos de 40 años, estén atentos a los contornos verticales. Para estudiantes de secundaria y preparatoria, haga ajustes acortando la nariz, agrandando los ojos y acortando un poco el contorno. ¡Agrega arrugas a partir de los 30 años en adelante!



¡Cuidado con la elipse vertical!

anciano

Al dibujar a una persona mayor, tenga en cuenta los ojos y las mejillas caídos. Dibuja los lóbulos de las orejas más grandes para que se vean más atractivos. La edad tiende a notarse alrededor del cuello, por lo que es una buena idea agregar líneas caídas.



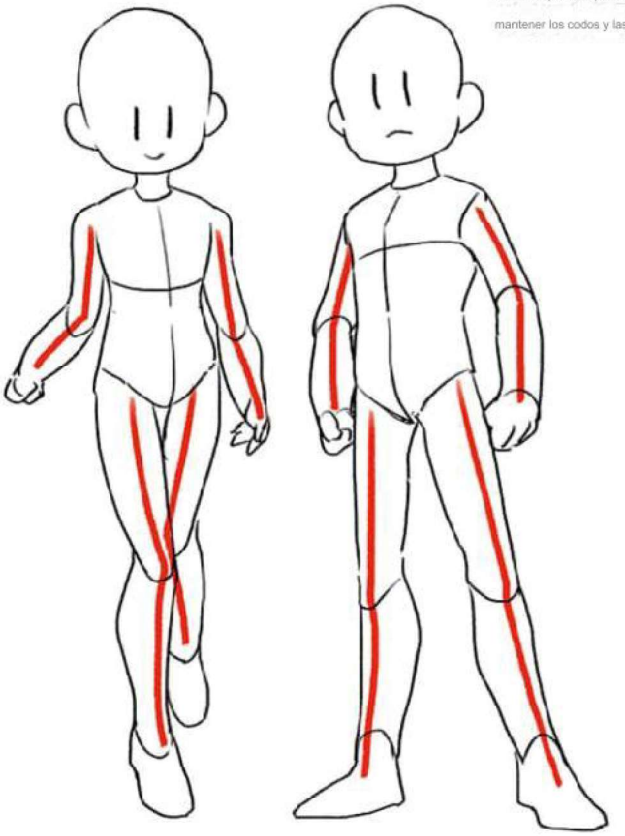
¡Sea consciente de una elipse que se acerca a un rectángulo!

como dibujar el cuerpo

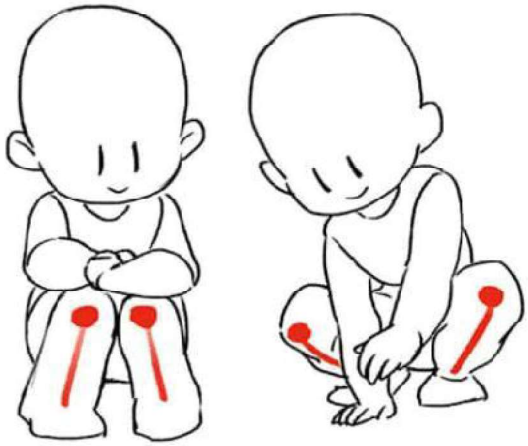
Por supuesto que es importante dibujar la cara de manera diferente, pero también es importante dibujar el cuerpo de manera diferente. ¡Seamos conscientes de diferenciar nuestros cuerpos y diferenciarlos aún más!

●Adulto

La distinción entre hombres y mujeres se puede expresar no sólo por el rostro sino también por la forma en que se dibuja el cuerpo. Los hombres deben tratar de mantener los codos y las rodillas separados para que sus cuerpos parezcan más grandes, mientras que las mujeres deben mantener los codos y las rodillas juntos para que sus cuerpos parezcan más pequeños.



Niño

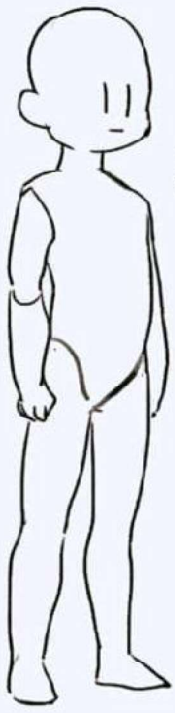


Cuando las rodillas están cerradas, da una impresión linda y juvenil, y cuando las rodillas están abiertas, da una impresión traviesa y juvenil.

◎PUNTO Ichiap

¡Puedes expresar tu edad simplemente dibujando diferentes posturas!

Al dibujar de forma nítida y exagerada, parece un niño.



Si dibujas con naturalidad, te convertirás en un adulto tranquilo.

Para las personas mayores, colocar el centro de gravedad sobre un bastón

04 ¡Dale personalidad a tus ojos!

Los diseños de ojos tanto para hombres como para mujeres son similares, lo que los hace poco interesantes y parecen viejos. ¡Dime cómo dibujar ojos, que está de moda estos días!

R.

Con un poco de esfuerzo, podrás hacer que los ojos se parezcan al personaje que quieres dibujar o a ti mismo.

Puedes crear un diseño con tu propia personalidad.
Encuentre un método que se adapte a su patrón basándose en los ejemplos y amplíe sus variaciones.

¡Corrigámoslo!

La forma general es redondeada, lo que le da una impresión pop y linda. ¡Seamos conscientes de resaltar aún más estas características!

dibujo poco favorecedor

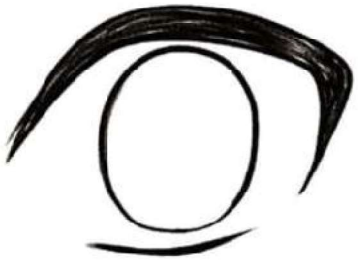
¡Ajustemos el contorno y cómo dibujar la boca según el sabor de la cara (ojos) que buscas!

dibujo llamativo

Ejemplos de varios ojos.

Si quieres dibujar una amplia variedad de ojos, intenta desmontar las partes que los componen la primera vez y descubre la forma de cada parte. ¡Puedes usar prueba y error para descubrir qué forma te gusta si piensas en varias combinaciones! , es posible que puedas encontrar lo que quieres expresar.

•Base de ojos



El efecto que consigas puede variar considerablemente dependiendo de la forma, así que elige la que mejor se adapte a la imagen o personaje que quieras dibujar. Una vez que hayas decidido la forma, piensa en el grosor, la cantidad y la forma de los ojos rasgados, los ojos caídos, las pupilas y las pestañas.

•Línea de ojos

ojo negro

[Vertical]

[Horizontal]

[Curvado/Redondo]

[Lineal, cuadrado, triangular]

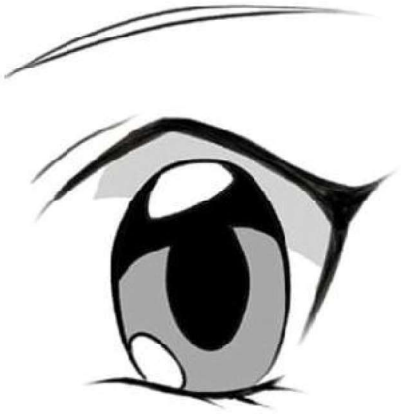
Ichiappu PUNTO

La impresión que des depende de la forma de tu delineador de ojos y de tu iris · Vertical → deformado, niño · Curvas, redondeadas → lindo, pop, activo, etc. · Horizontal → realista, adulto · Recto, angular → genial ¡Fresco, tranquilo, etc.! .

¡Comparemos el pasado y el presente del dibujo de ojos!

El dibujo de los ojos también ha cambiado mucho desde ahora hasta el pasado. En comparación con el pasado, cuando los aspectos más destacados eran grandes y simples, hoy, con la difusión de las ilustraciones digitales, está aumentando la variedad de expresiones.

Década de 1990 ~



Las mechas son grandes, los ojos tienen una forma clara triangular u ovalada y la impresión es que hay mucho color amarillo.

Tipo de ojo horizontal con reflejos grandes.

Tipo vertical con grandes reflejos en la parte superior e inferior.

2015 ~

Los reflejos son pequeños y los ojos negros son redondeados, lo que le da a las proporciones generales de los ojos un aspecto realista, pero puedes ajustar la deformación al realismo cambiando la forma de pintar.

¡Hay muchos reflejos finos y se usa mucha luz y brillo para expresar los reflejos en las pestañas!

Una expresión de diseño que sólo se puede lograr con personajes bidimensionales.
¡Incorporar formas, símbolos, marcas, etc. que coincidan con tu personaje resaltará tu personalidad!

Características comunes de las tendencias recientes.

Una de las características del ojo que se suele ver en ilustraciones recientes es que posee una gran cantidad de información. Explicaremos cómo dibujar ojos únicos, incluidas pestañas finas y una amplia gama de arreglos alrededor de los ojos, tanto para hombres como para mujeres, ¡divididos en seis patrones a partir del ojo estándar!

•Ojos estándar

[Ejemplo con un poco más de realismo]

Recomendado para ilustraciones realistas. ¡Simplemente haz las pestañas y los ojos un poco más detallados para crear ojos más realistas!

[Ejemplo de pestañas distintivas]

¡Mejora el aspecto de tus ojos cambiando la forma de tus pestañas! ¡Intenta agregar algo de originalidad haciendo que las pupilas tengan una forma única que combine con tus pestañas!

[Ejemplo de emisión de luz por los ojos]

Ojos que incorporan expresiones luminiscentes que serían imposibles en la realidad, como cambiar dramáticamente las pupilas para resaltar e iluminar el color de los ojos. Oscurecer un poco el blanco de tus ojos hará que la luz en tus ojos se destaque.

[Ejemplo con ojos distintivos]

Puedes crear ojos impresionantes ondulándolos, distorsionándolos o cambiando audazmente la forma de tus ojos desde una circular.

[Ejemplo con ojos brillantes]

Creo que es una buena idea tomar ideas de objetos naturales, como hacer que la luz parezca un cielo estrellado, nítida como una joya o como la superficie del agua. ¡Aquí también, oscurecer el blanco de los ojos para hacer el negro! Los ojos destacan. Se recomienda ajustar.

[Ejemplo con alumnos distintivos]

¡Afina tus mechas y pestañas para que combinen con tus pupilas!

Al igual que con los patrones anteriores, no tenemos en cuenta la coherencia de la forma del ojo, sino que creamos individualidad.

Pensemos principalmente en la emisión.

05 Para cabello corto, tenga cuidado con los bloques en cada línea del cabello.

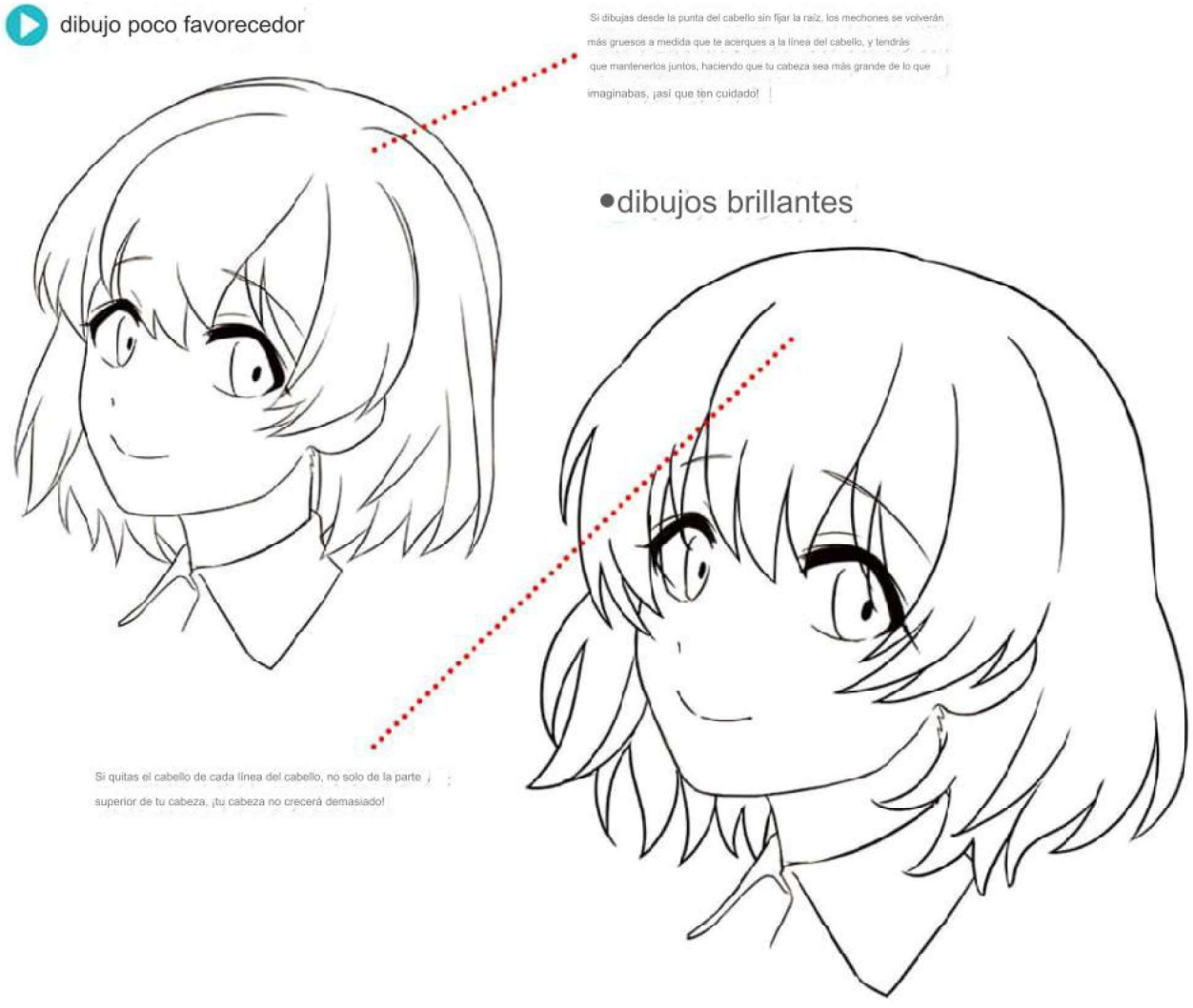
P. Cuando dibujo cabello corto, la cabeza parece más grande en comparación con la cara. No soy bueno dibujando porque no puedo captar el flujo del cabello. ¿Cómo puedo dibujar mejor?

R. La forma correcta de lucir es que la línea del cabello sea más grande que la parte posterior de la cabeza, pero para evitar que sea demasiado grande, agrega un golpe a cada bloque y presta atención al equilibrio general al dibujar.

Leg Jiro 10
años en la industria

¡Corrigámoslo!

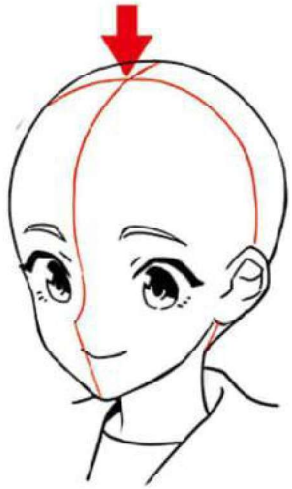
Agreguemos un golpe del tamaño de la cabeza en la parte posterior de la cabeza y un bloque grande para cada línea del cabello. Si la posición de la línea del cabello cambia, la cantidad y la longitud del cabello en los lados izquierdo y derecho cambiarán, lo que provocará que su cabeza se desequilibre, ¡así que tenga en cuenta el equilibrio entre los lados izquierdo y derecho de su cabello!



Cómo dibujar con un verticilo en mente

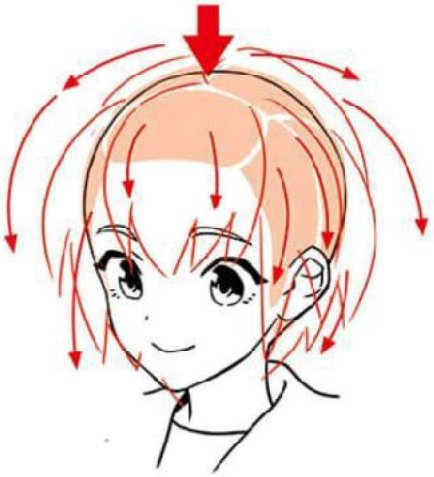
Existe una regularidad en la forma en que crece el cabello. Depende del peinado, pero básicamente el cabello comienza desde el verticilo, así que cuando dibujes cabello, asegúrate de colocar el verticilo en algún lugar de la cabeza y ¡comienza a dibujar!

① Coloca el verticilo en la cabeza.



Si visualizas tu cabeza redonda, ¡será más fácil entender el flujo de tu cabello!

② Obtenga una impresión aproximada



Mientras sigue el flujo del verticilo, esté atento a cada bloque de línea capilar para que el cabello crezca en toda la cabeza.

③ Dibuja usando Atari como referencia

¡Es una imagen de cabello creciendo en cada bloque!

[Si el verticilo está a un lado]

[Para cabello rizado]

PUNTO

Ichiap

[Mal ejemplo]

Si todo el cabello comienza en un lugar del verticilo, se verá poco natural y carecerá de un efecto tridimensional.

Cómo dibujar un peinado que muestre la línea del cabello.

Si tienes un peinado que muestra la línea del cabello, como cabello corto con flequillo partido o cabello peinado hacia arriba, ¡el flujo del cabello comenzará desde la raya del cabello en lugar de desde el verticilo!

① Hacer una raya en la cabeza.

② Recibe el golpe

Retire el bloque a lo largo de la línea del cabello a lo largo de la línea de

③ Dibuja usando Atari como referencia

[Si tienes flequillo]

¡Será más fácil equilibrar el look si primero dibujas la línea del cabello y luego agregas el flequillo!

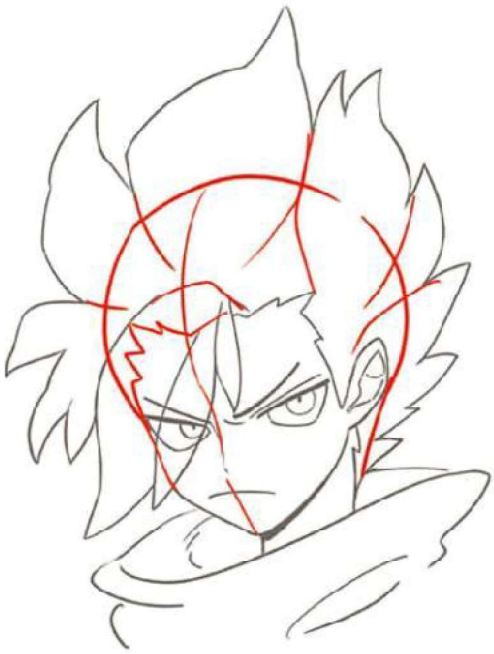
◎Ichiap OINT

Si siente algo extraño en la línea del cabello o en el cuello cuando mira hacia un lado, es posible que la línea del cabello comience justo detrás de las orejas. Intente separar un poco más las orejas y la línea del cabello para obtener una apariencia más realista.

Cómo dibujar un peinado con mechones de pelo.

Entre los peinados cortos, a menudo se puede ver la expresión del cabello en mechones que parecen desafiar la gravedad. ¡Explicaremos cómo dibujar peinados poderosos que solo pueden expresarse a través de ilustraciones!

Ejemplo ①



¡Incluso si tu cabello es inestable, tu línea del cabello lucirá perfectamente arreglada!

Ejemplo ②

Incluso si tienes un tipo de peinado que no existiría en la realidad, si intentas darle al cabello un efecto tridimensional que le dé profundidad a la cabeza, ¡será más convincente como imagen!

06 ¡La silueta es la clave para el cabello largo!

Quiero dibujar cabello largo y liso, pero mis mechones terminan pareciendo mechones. ¿Cómo puedo dibujar cabello delicado?

La causa de la “sensación esponjosa” es la silueta. Natural A. ¡Intenta crear una silueta que parezca atractiva como ilustración imaginando el movimiento natural del cabello!

Experiencia
en la industria UNI: 7 años

¡Corrigámoslo!

Tiene el pelo largo y negro que ondea con el viento y es muy lindo, pero la hace parecer poco refinada y es un desperdicio. Ajustemos la silueta general y el color.

dibujo poco favorecedor

dibujo llamativo

Cómo hacer que el cabello largo sea más fácil de dibujar

Al dibujar cabello largo, al igual que con el cabello corto, tenga en cuenta el flujo y primero tenga una idea aproximada de la silueta general. Una vez que hayas decidido el largo y el volumen que quieres dibujar, ¡usa la silueta como guía para dibujar los mechones de cabello poco a poco desde la cabeza hasta las puntas!

① Quitar el golpe en la cabeza.

En lugar de que todo el cabello crezca desde el verticilo de la cabeza, el cabello crece desde los poros de toda la cabeza.
Si tienes el pelo corto, se quedará hacia arriba y se volverá puntiagudo, mientras que si tienes el pelo largo, fluirá hacia abajo debido a su peso.

¡Será más fácil captar la estructura del peinado si dibujas ligeramente la línea del cabello!

② Dibuja un boceto

¡Dibuja un contorno aproximado del cabello, teniendo en cuenta el flujo natural!

③ Dibujar flequillo

¡Si dibujas cada parte por separado, será más fácil entender los mechones naturales del cabello!

④ Dibuja el cabello en el costado de la cabeza.

Teniendo en cuenta el cabello que fluye hacia un lado y el cabello que cae sobre las orejas, ¡recorta tu cabello para crear una forma natural y hermosa!

⑤ Dibuja el cabello hacia atrás de la misma manera.

¡Ten en cuenta de dónde viene tu cabello para que no parezca antinatural!

⑥ Añade cabello suelto

¡El resultado ideal es un acabado que facilite la visualización de los desniveles y las texturas del frente y del fondo!

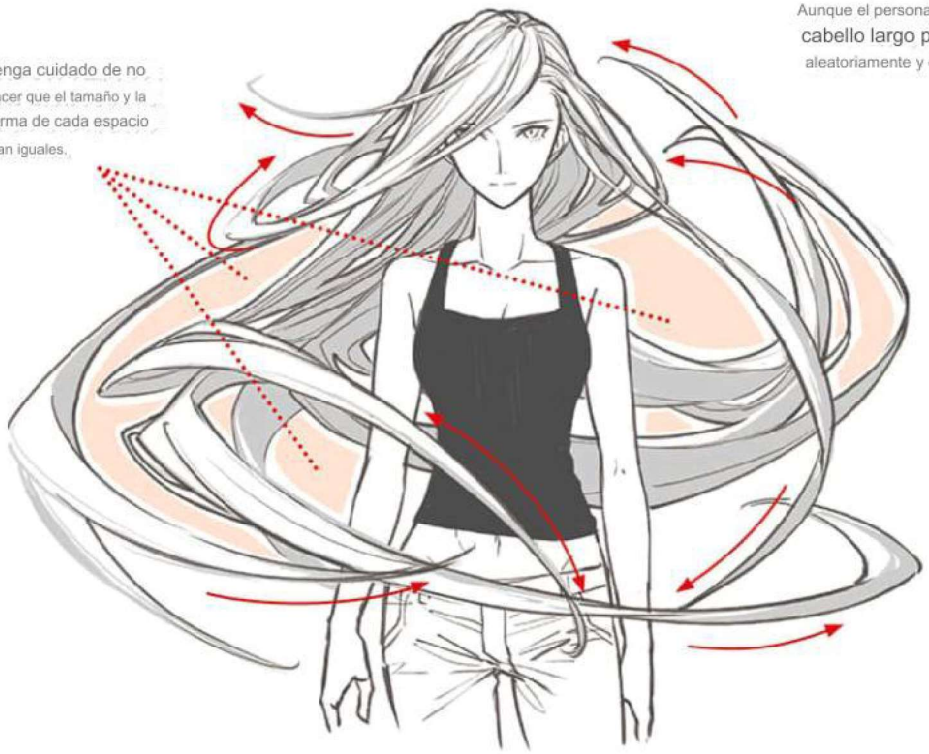
Una vez que todo esté equilibrado, ¡está completo!

Un dibujo que muestra maravillosamente el flujo del cabello.

Dado que el cabello largo es más largo que el corto, te brinda mucha más libertad de movimiento y disposición, y la forma en que se mueve tu cabello puede marcar una gran diferencia en cómo haces que tu personaje se destaque. ¡Aquí te explicaremos cómo hacer que tu cabello atrevido luzca hermoso!

Tenga cuidado de no hacer que el tamaño y la forma de cada espacio sean iguales.

Aunque el personaje está estacionario, asegúrate de usar cabello largo para crear un viento que sople aleatoriamente y que la ilustración luzca elegante.



El cabello es liviano, por lo que puede cambiar su forma libremente bajo la influencia de diversas cosas como el viento, los efectos y el movimiento del personaje. Será más fácil crear una imagen cohesiva si primero decides qué papel quieres que desempeñe el cabello y qué tipo de influencia tendrá. Cuando quieras que la pantalla quede en negrita, usa el frente y la parte posterior. el cabello, y para agregar contraste al grosor y la delgadez de los mechones de cabello y el ángulo de la curva.

◎PUNTO Ichiap

Echemos un vistazo al ejemplo.

El cabello está colocado de manera que quede flotando en el aire, dándole elegancia a la ilustración. ¡Expresa la suavidad y la sensación flotante de tu cabello con la suave curva en forma de S!

Agrega impulso a la composición haciendo que el cabello del personaje se agite en sincronía con los movimientos del personaje. ¡Expresa tu fuerza con curvas atrevidas y profundidad!

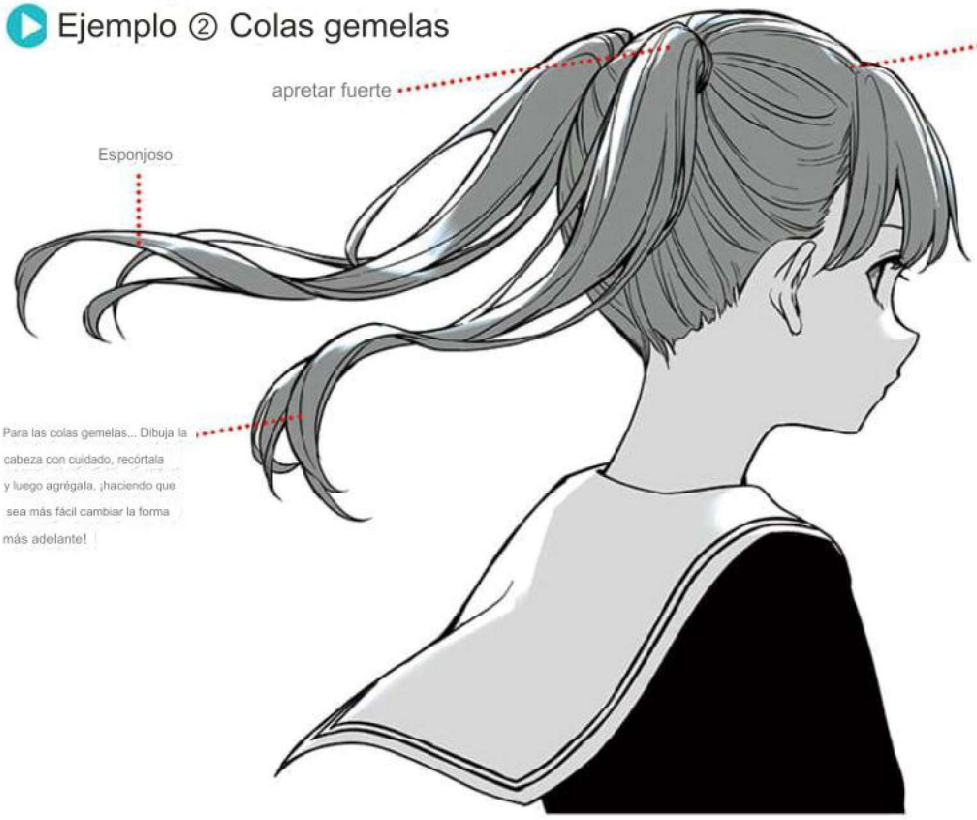
Dibujo y ejemplo de pelo recogido.

Al dibujar un peinado atado, el flujo del cabello será diferente al de cuando está desgastado. El crecimiento del cabello a menudo comienza desde la línea del cabello en la frente en lugar de desde el verticilo. ¡Dibujemos el cabello atado usando el ejemplo como referencia y aplicando los pasos de la página 29!

•Ejemplo ① Mitad arriba

Al igual que con dibujar el cabello hacia abajo, creo que es una buena idea dibujar la línea del cabello en la cabeza y representar con precisión el flujo del cabello desde la etapa inicial.

Ejemplo ② Colas gemelas



07 ¡Las manos tridimensionales son conscientes de las formas!

P. Cuando dibujo una mano, no puedo obtener un efecto tridimensional. ¿Qué debería hacer ahora?

Es importante crear una forma simple y equilibrar la forma. ¡Es importante comprender las irregularidades de la mano y dibujar con una perspectiva que haga que la longitud de cada parte sea diferente!

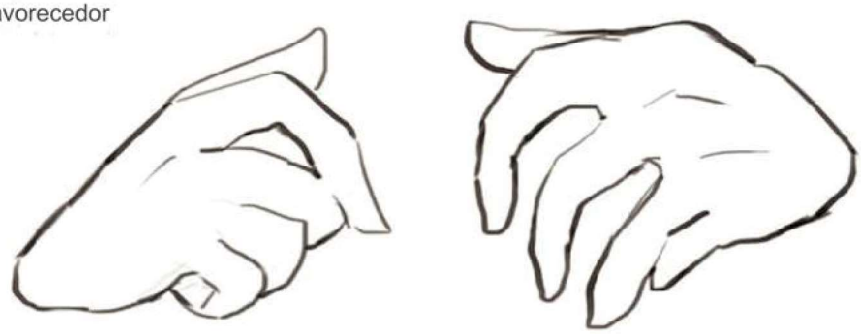
Harappa 6
años en la industria

¡Corrigámoslo!

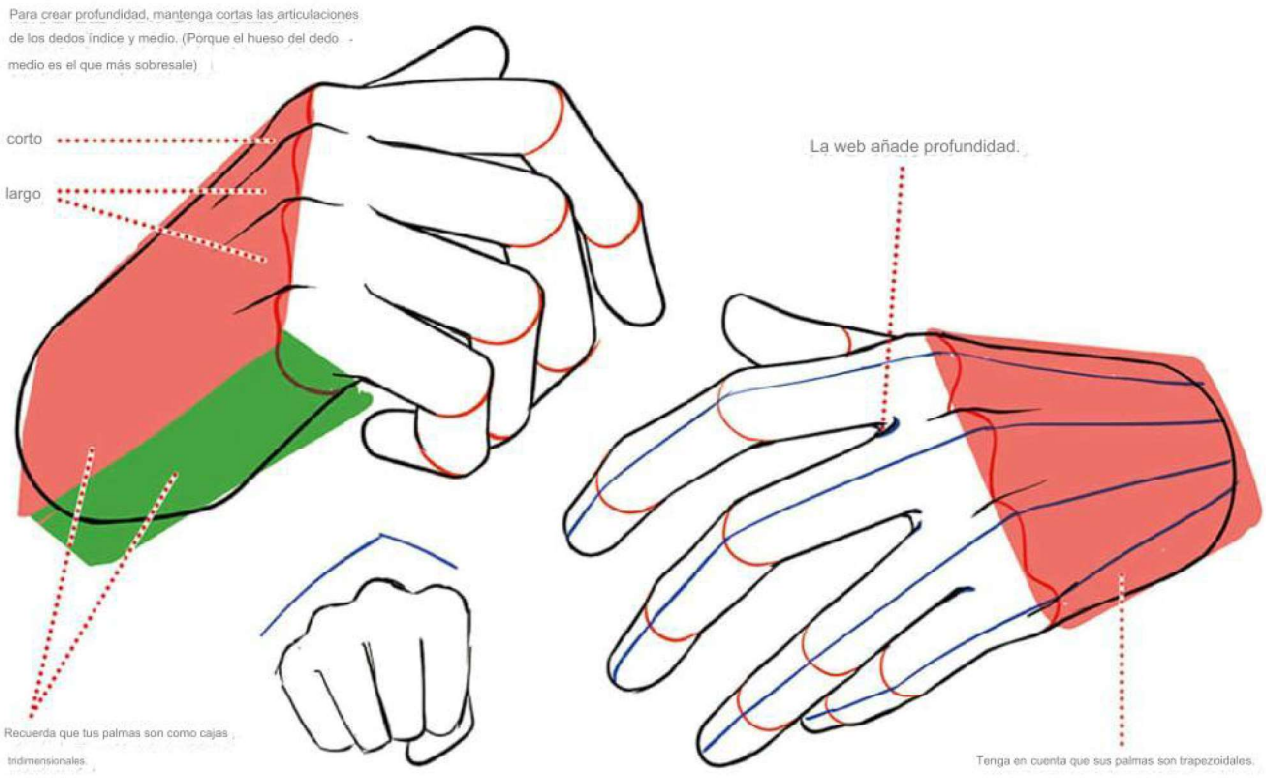
La suavidad de tus manos y la forma en que las inclinas son muy atractivas. ¡Cuidado con el largo!

Posiciones articulares del esqueleto y de cada articulación.

dibujo poco favorecedor



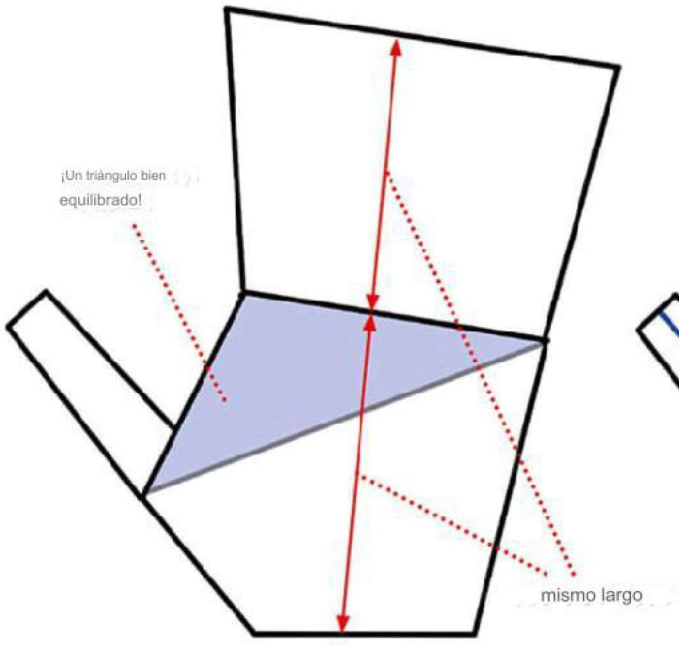
dibujo llamativo



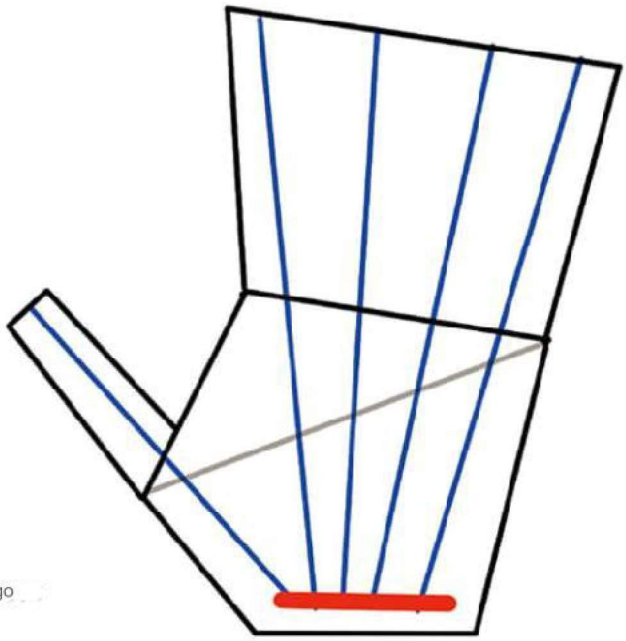
Cómo dibujar manos básicas

Las manos realizan movimientos especialmente complejos en las ilustraciones de personajes, por lo que tengo la impresión de que mucha gente no sabe dibujarlos bien. Primero, simplifiquemos y descompongamos la forma y memoricemos las formas y proporciones de las partes que forman la mano.

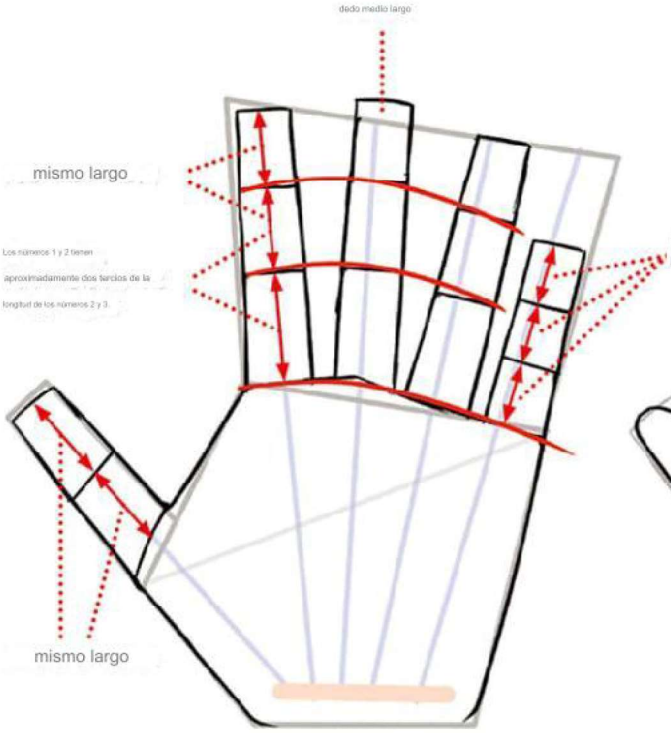
① Piensa en términos de formas



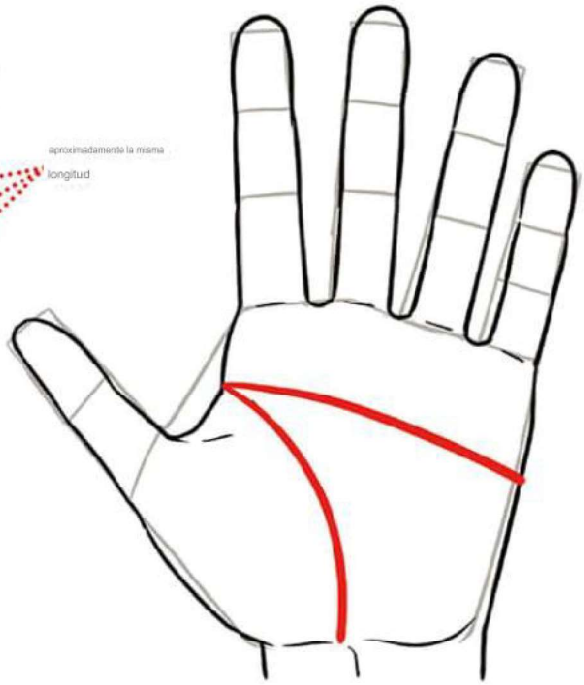
②Agrega el atari de hueso.



③ Equilibrio teniendo en cuenta la longitud de cada articulación



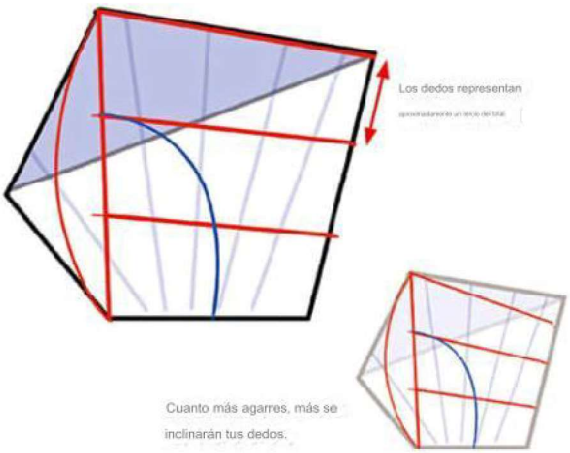
④ Desarrolla carne siendo consciente de las irregularidades de los músculos y las articulaciones.

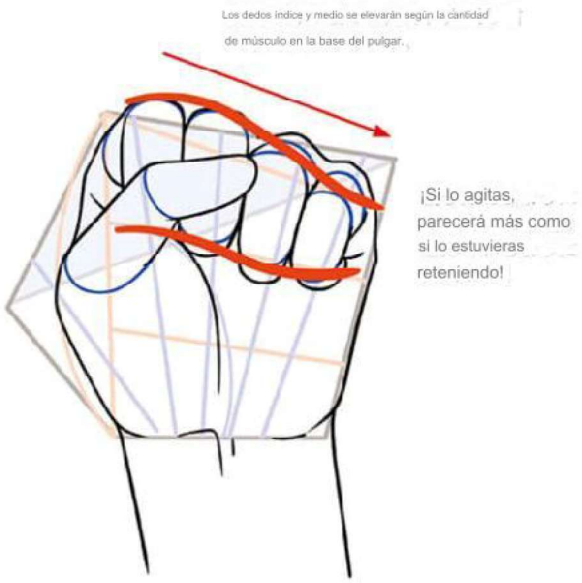


Dibujo a mano de Gu.

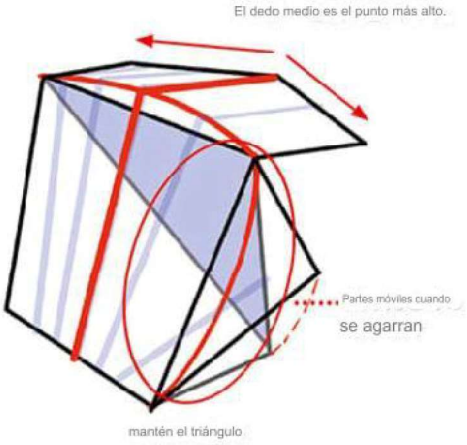
¡Dibujemos un puño cerrado, que es particularmente difícil entre los dibujos a mano, desde varios ángulos aplicando el "Dibujo básico de la mano" de la página anterior! Para la mano cerrada, preste especial atención al grosor de la palma y los dedos. dibujar con esto en mente.

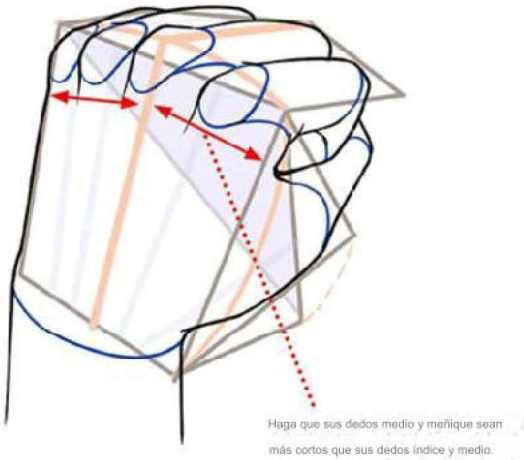
frente



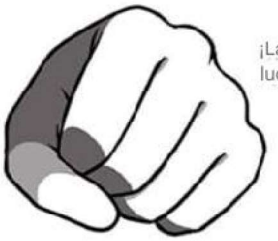


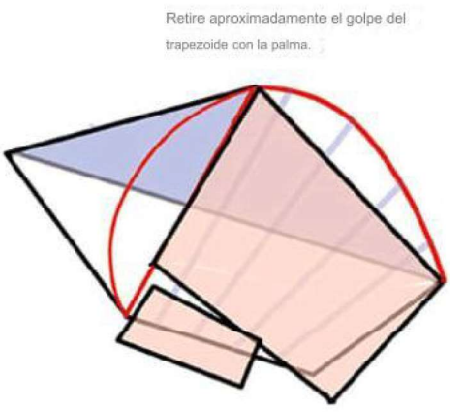
detrás

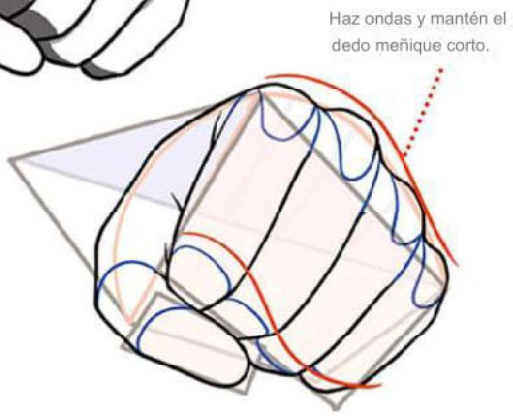




vista panorámica



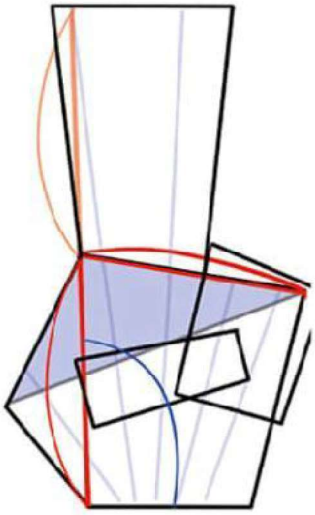


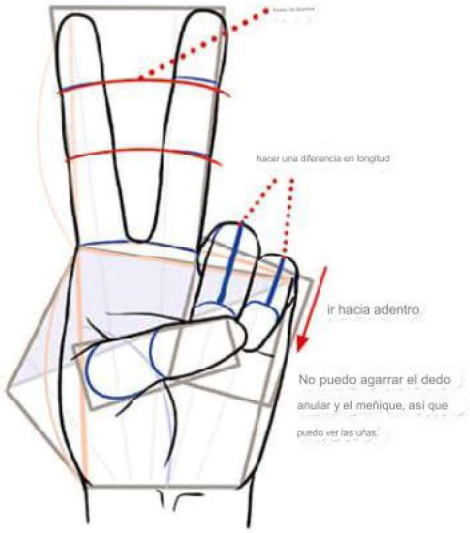


dibujo de mano

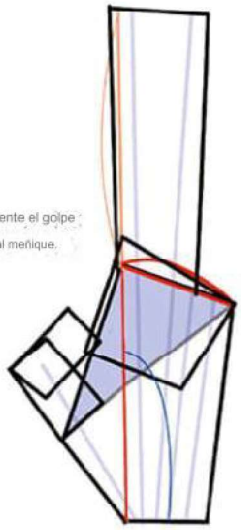
¡Ahora dibujemos la mano reconstruida desde varios ángulos! A diferencia de un puño cerrado, la imagen se parece más a una combinación de una mano entreabierta y una mano apretada.

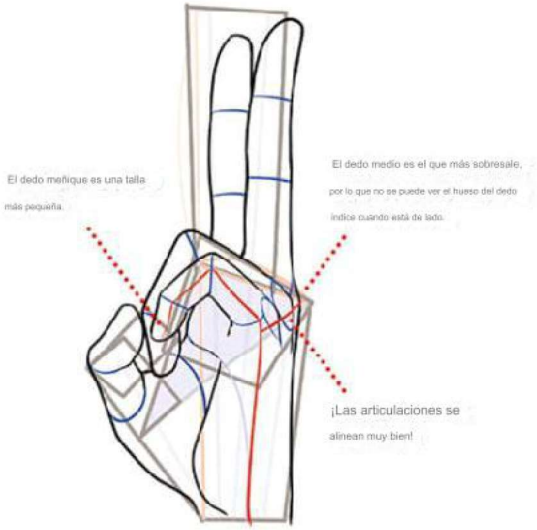
frente



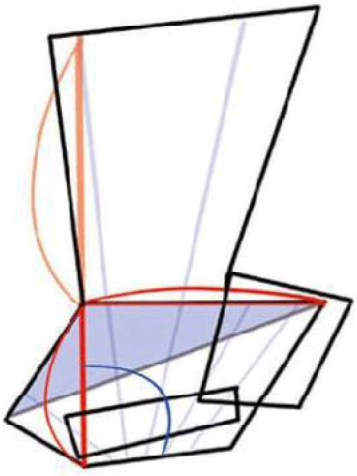


•Horizontal





vista panorámica



08 ¡Haz que tus dibujos destaquen con tus manos!

P. Incluso cuando dibujo una mano, parece algo antinatural. ¿Qué tengo que hacer?

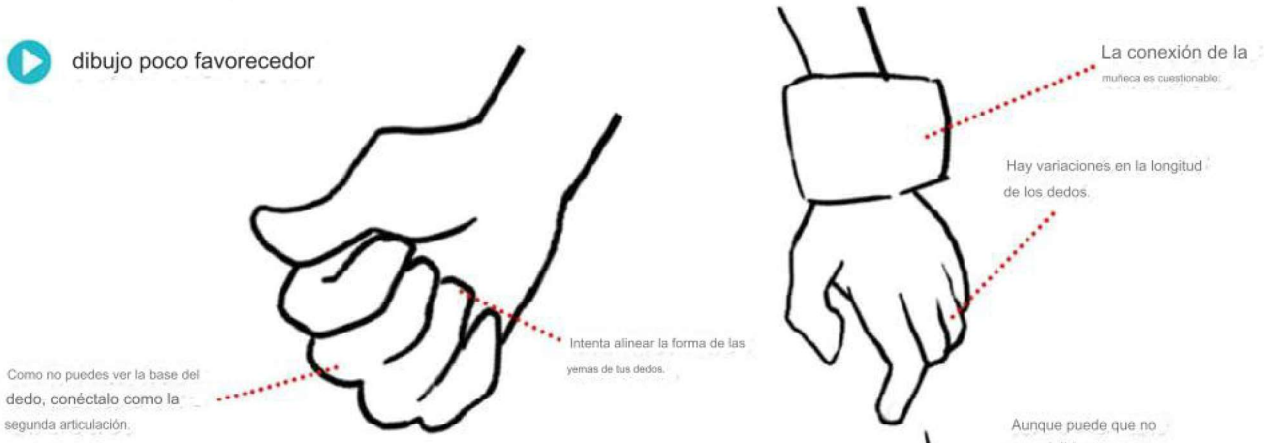
R. Si el grosor y la longitud de cada dedo son demasiado diferentes, no parecerá natural. ¡Asegúrate de cuidar las partes ocultas y ten cuidado con la longitud y el grosor!

Nekoya Anego 7
años en la industria

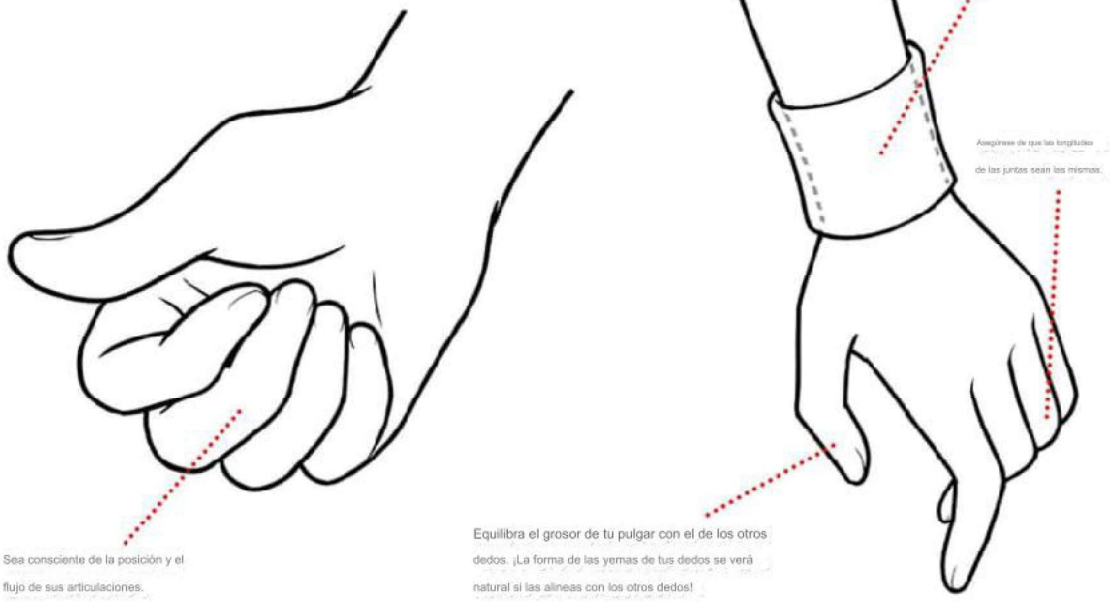
¡Corrigámoslo!

Ambas manos tienen una posición bien equilibrada de la palma y los dedos. Tenga cuidado de no expandir ni contraer la longitud de sus articulaciones. Además, trate de tener en cuenta al dibujar las partes que quedan ocultas por la ropa, etc., para que puedan conectarse.

dibujo poco favorecedor



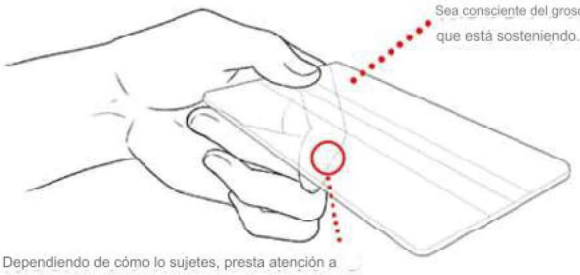
dibujo llamativo



Dibujo de manos en movimientos diarios.

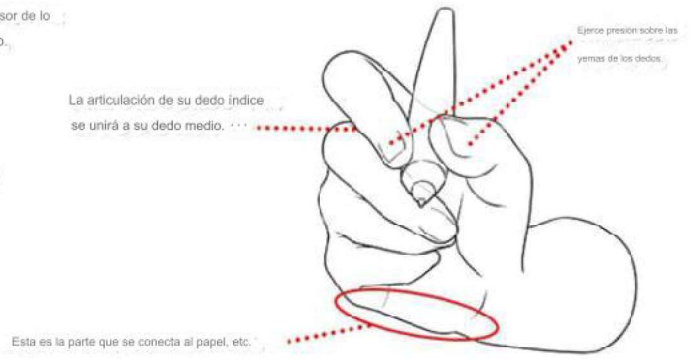
Presentaremos algunos puntos clave sobre cómo dibujar manos en acciones cotidianas comunes, como sostener, apretar y sostener algo.

tener

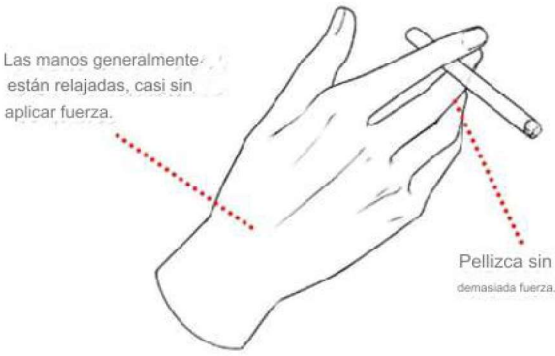


Dependiendo de cómo lo sujetes, presta atención a en qué parte del dedo lo apoyas. En este caso, ¡está cerca de la articulación del dedo índice!

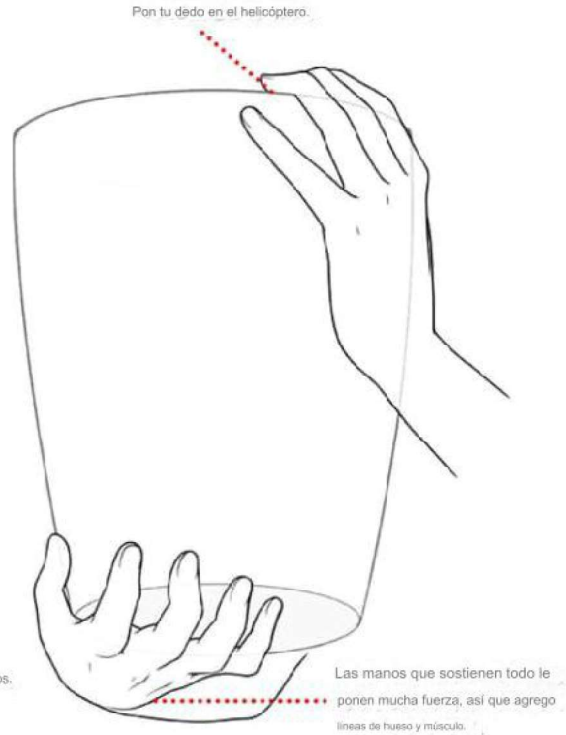
sostener un bolígrafo



Ten un cigarrillo

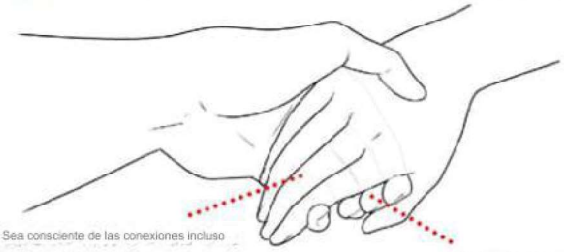


apoyo



•Toma tu mano

Para hombres y mujeres, asegúrese de diferenciar el tamaño de sus manos.



◎Ichiap INT

¡Tenga en cuenta no sólo la corrección de la forma, sino también si la mano es apropiada para el personaje que está dibujando!

①Niños
En general gordita y redonda.

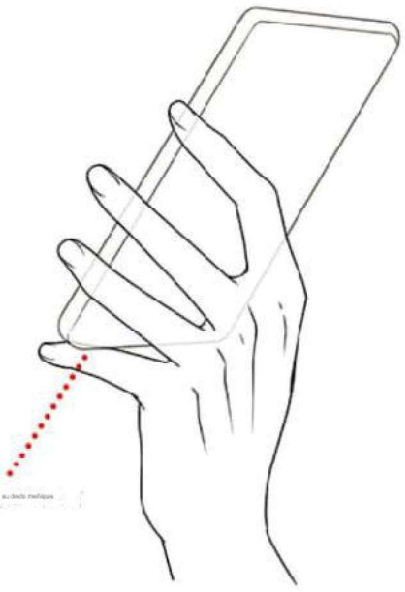
②Mujeres
Las yemas de los dedos son delgadas, la palma es redondear

③Hombre
Ser consciente de los huesos y músculos en su conjunto.

④Viejo
La carne se cae y se destacan los huesos y los tendones.
¡Expresa la piel y la flacidez con líneas!

tener un teléfono inteligente

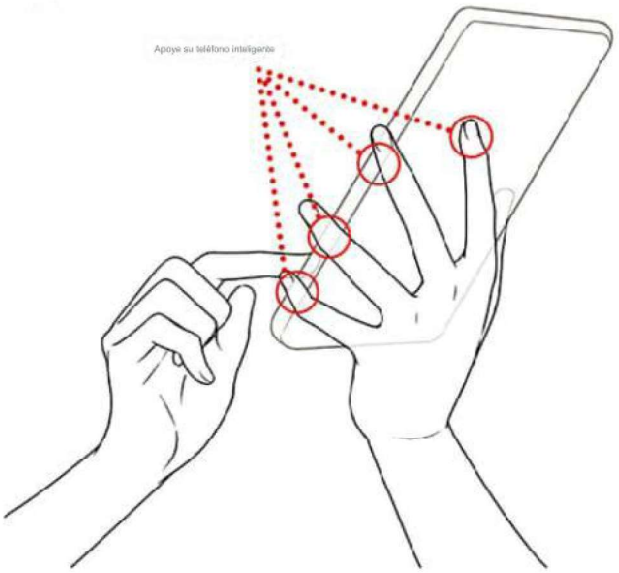
①Una mano



Coloquelo en la parte posterior de su dedo meñique

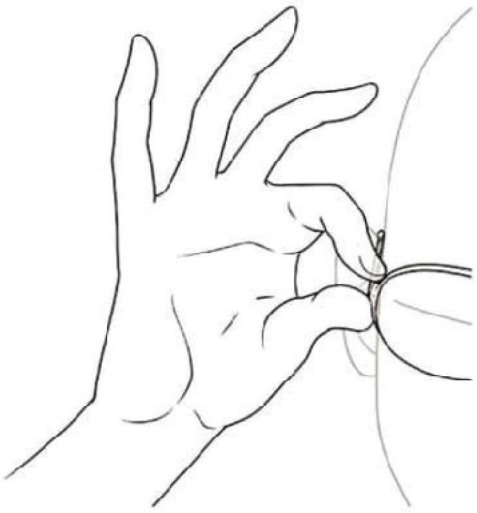
como apoyo.

②Ambas manos

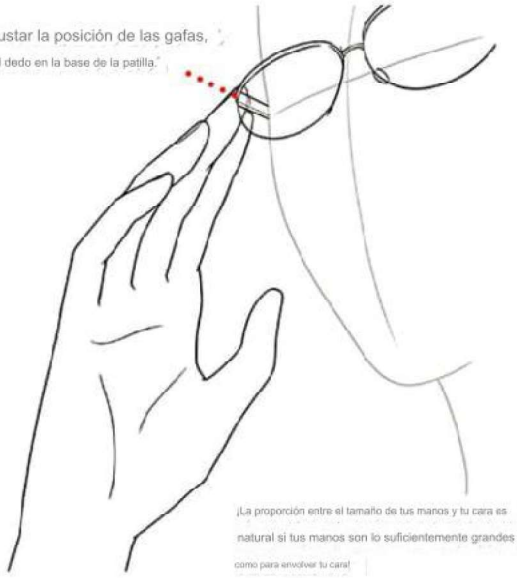


lentes táctiles

El pulgar y el índice están al frente, así que hazlos un poco más grandes. Hacer las patillas de las gafas más estrechas en la parte posterior crea una sensación de perspectiva.

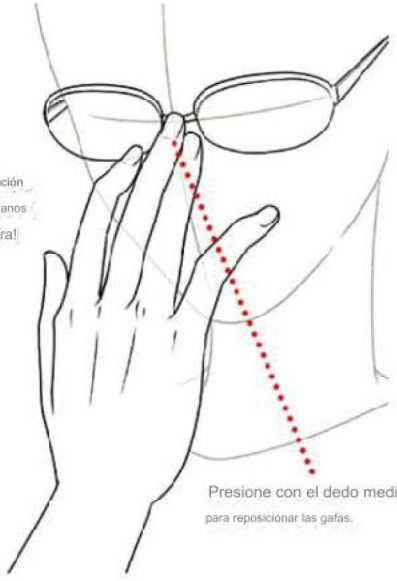


Para ajustar la posición de las gafas, coloque el dedo en la base de la patilla.



¡La proporción entre el tamaño de tus manos y tu cara es natural si tus manos son lo suficientemente grandes como para envolver tu cara!

¡Presta atención a la relación entre el tamaño de tus manos y el tamaño de tu cara!

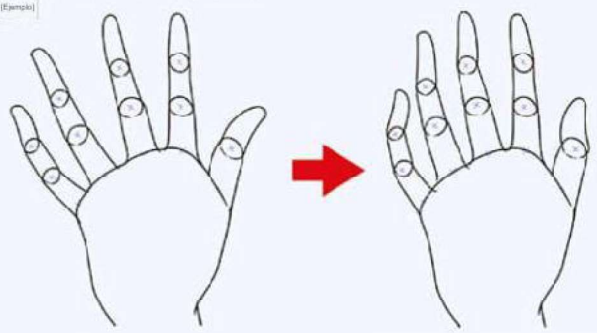


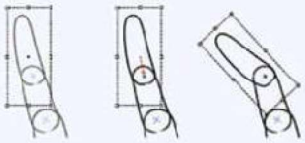
Presione con el dedo medio para reposicionar las gafas.

Ichiappu PUNTO

Consejos para cambiar los matices de tus dedos

(Ejemplo)



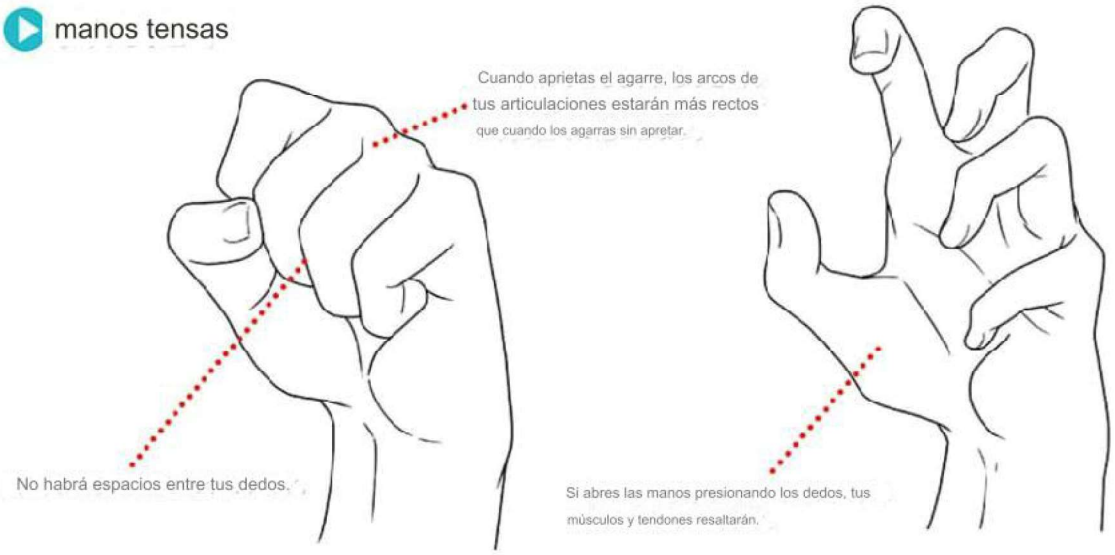


Como en el ejemplo anterior, si sientes que tus dedos están demasiado abiertos y los ajustas para cerrarlos un poco, puedes cambiar fácilmente el matiz girándolos alrededor de la articulación del dedo que deseas mover usando una herramienta de transformación, etc. . poder.

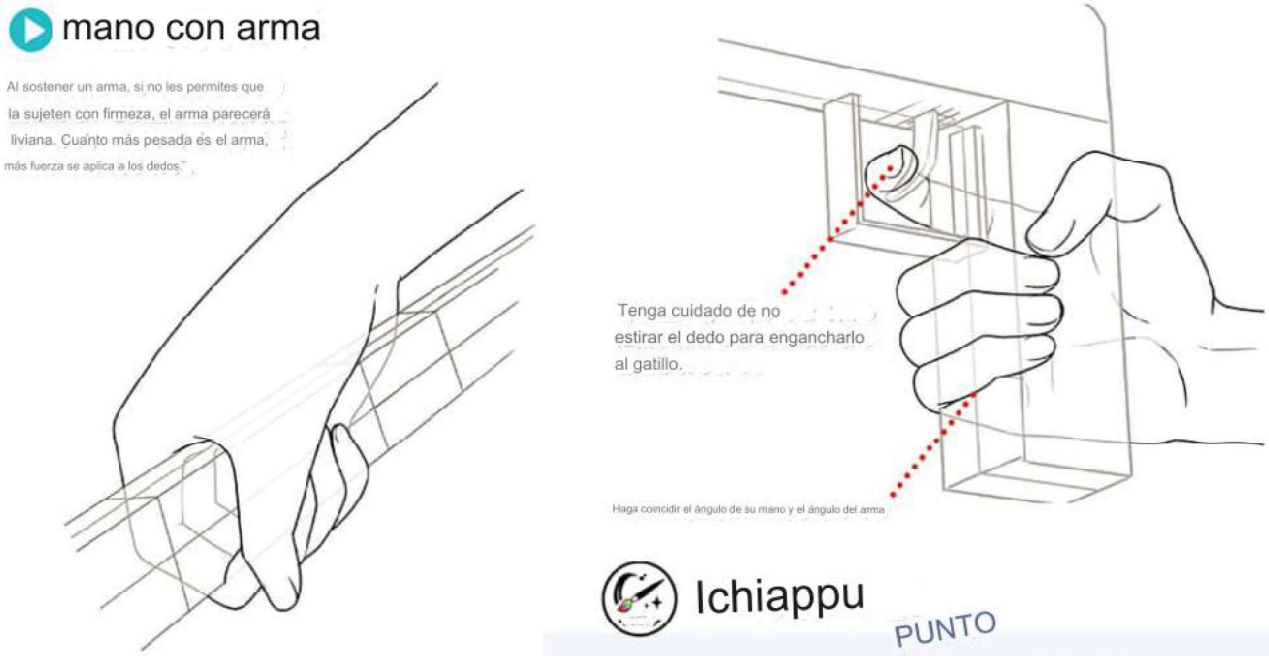
Dibujo a mano en escenas de acción.

Presentaré ejemplos de dibujos y puntos clave de manos sosteniendo armas y esforzando las manos.

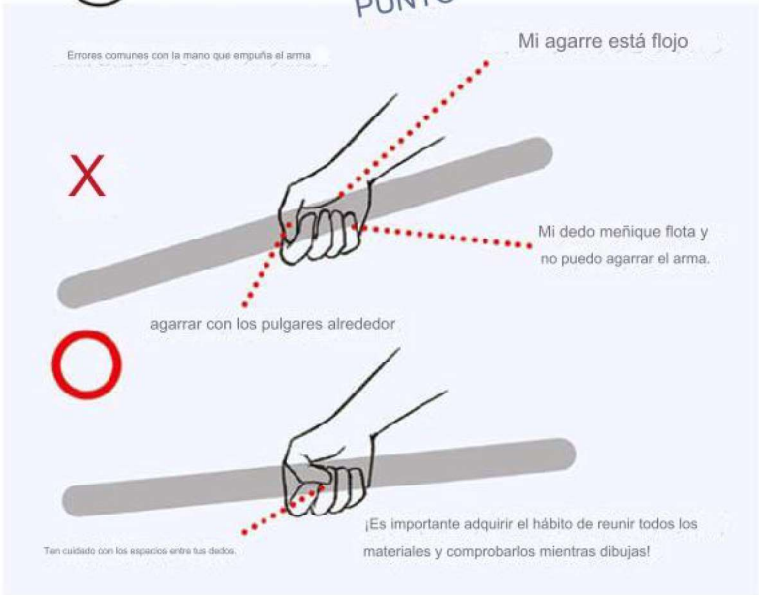
manos tensas



mano con arma



Ichiappu



09 El orden en el que dibujas los músculos es importante

Quiero dibujar un hombre musculoso, pero es difícil dibujar el grosor de sus músculos. ¿Cómo puedo dibujar bien?

R. ¡Capture el efecto tridimensional de los músculos pensando en términos tridimensionales simples, siendo consciente de las secciones transversales y proyectando sombras según la fuente de luz!

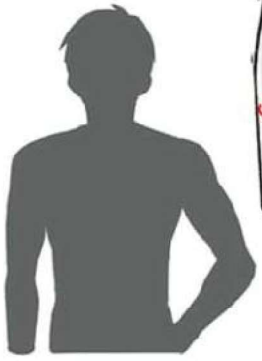
Experiencia en la industria
dibujo de manga largo: 5 años

¡Corrigámoslo!

Dado que puedes capturar cada músculo individualmente, será aún mejor si intentas crear un efecto tridimensional considerando la sección transversal o proyectando sombras. La estructura y la superposición de los músculos es compleja, así que asegúrate de usar documentación. ¡Míralo y dibújalo!

dibujo poco favorecedor

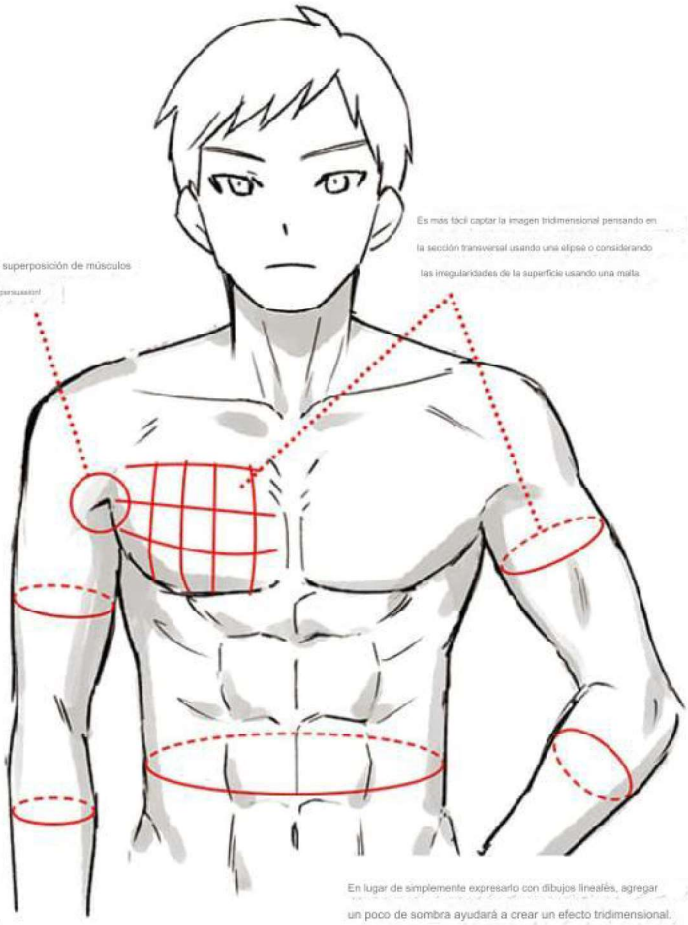
Es más fácil equilibrar el contorno prestando atención a la silueta general en lugar de trazar los contornos de los músculos individuales.



dibujo llamativo

¡Ser consciente de la superposición de músculos aumentará su capacidad de persuasión!

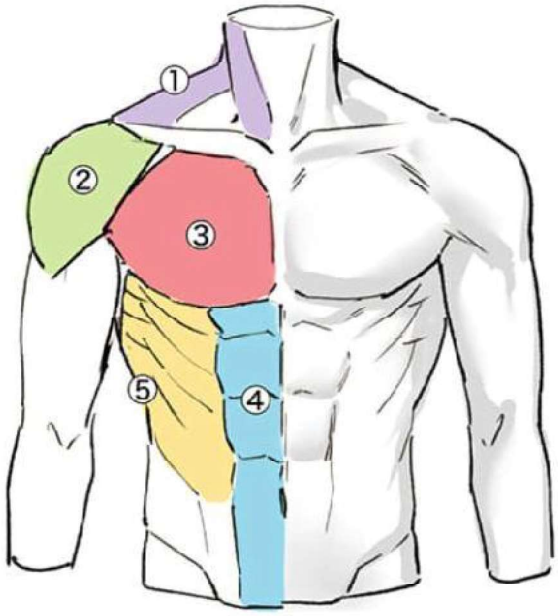
Es más fácil captar la imagen tridimensional pensando en la sección transversal usando una elipse o considerando las irregularidades de la superficie usando una malla.



En lugar de simplemente expresarlo con dibujos lineales, agregar un poco de sombra ayudará a crear un efecto tridimensional.

Dibujo de músculos de la parte superior del cuerpo que se destaca.

Si simplemente agregas líneas musculares al cuerpo, se verá plano. Memoriza la forma de cada bloque muscular y presta atención a las secciones transversales y las sombras para crear un efecto tridimensional.



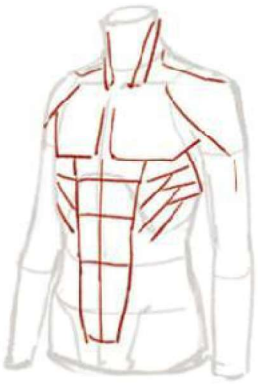
cuello (músculo trapecio, músculo esternocleidomastoideo)
triangulares
②Músculos
③ Músculo
pectoral mayor
recto abdominal
④ Grupo de músculos junto al recto abdominal (serrato anterior + oblicuo externo)

②~④ son los músculos que se destacan especialmente al dibujar la parte superior del cuerpo, por lo que es importante mirar los materiales, recordar la superposición de los músculos y reemplazarlos con 3D simples para obtener un efecto 3D.

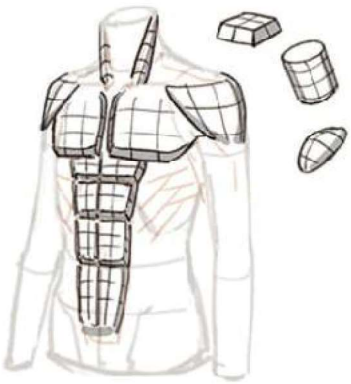
¡Vamos a dibujarlo!

① Dibuja el cuerpo sin músculos.

②Dibuja las líneas de cada músculo aproximadamente como un golpe.



③ Utilice formas tridimensionales simples, como cubos y cilindros, para darle a los músculos un efecto tridimensional.



④ Dibuja un dibujo lineal usando ③.

⑤ ¡Agregue sombras para mejorar el sentido de unidad y estará completo!

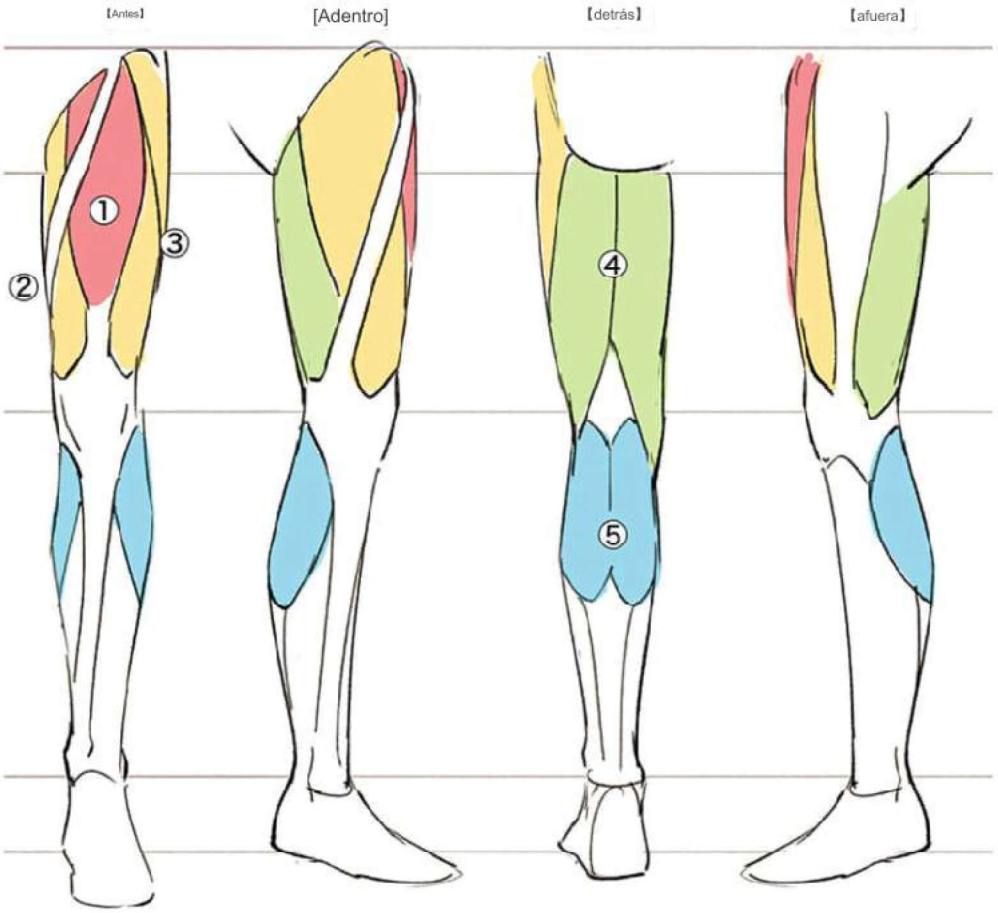
PUNTO

Ichiap

Si desea crear un efecto tridimensional usando solo dibujos lineales, puede hacerlo agregando fuerza o debilidad a los dibujos lineales, o agregando toques a las áreas que estarán en la sombra.

Dibujar los músculos de la parte inferior del cuerpo que se destacan.

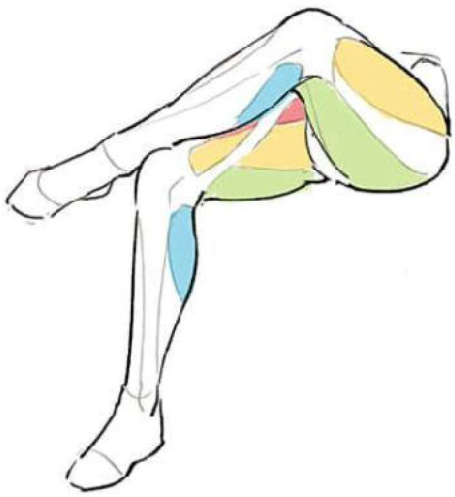
Los conceptos básicos son los mismos que los de la parte superior del cuerpo, así que divida los músculos en bloques, simbolícelos y memorice la posición y la forma básica de cada bloque. ¡Los músculos de las piernas están formados por muchos músculos pequeños, por lo que se pueden dividir aproximadamente en! adelante, adentro, atrás y afuera. Sea consciente de los bloqueos.



① Músculo recto femoral
② Grupos de músculos de la parte interna del muslo (vasto medial, etc.)
③ Grupos de músculos en la parte exterior del muslo (vasto lateral, etc.)
④ Grupos de músculos de la parte posterior de los muslos (bíceps femoral, etc.)
⑤ Músculo de la pantorrilla Hifukusan (gastrocnemio)

Ejemplo

En comparación con la parte superior del cuerpo, los músculos de las piernas no llegan al punto en el que se agrietarán al estar de pie a menos que se entrenen muy duro, por lo que las posturas con las piernas dobladas son más fáciles de expresar los músculos. Si desea enfatizar sus músculos, prestar atención al efecto tridimensional descrito en ① y ⑤ arriba mejorará su apariencia.

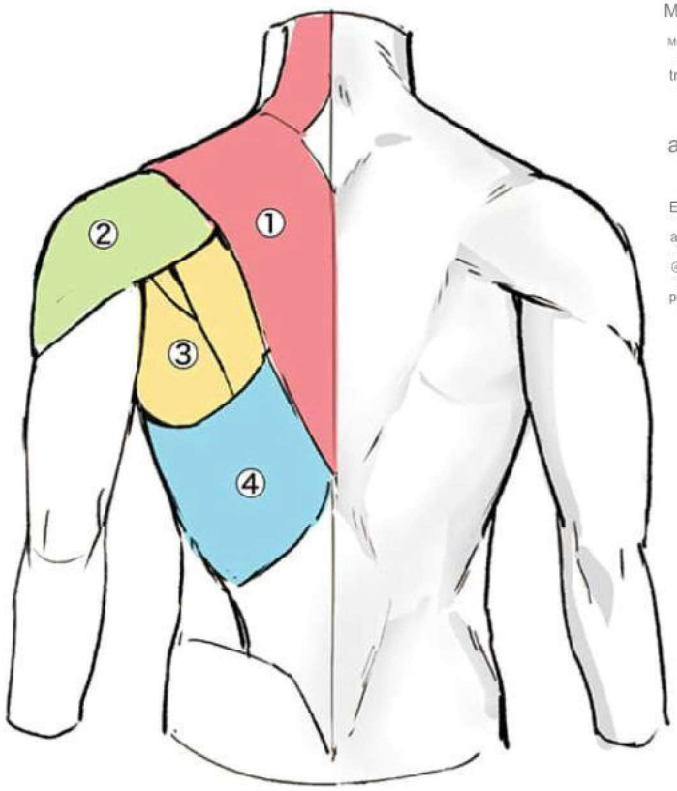


[Gesto de inicio agachado]

Agrega sombras teniendo en cuenta los límites de los músculos. Si lo agregas con demasiada claridad, se notará demasiado, ¡así que asegúrate de agregarlo suavemente!

Dibujo de músculos de la espalda que resalta.

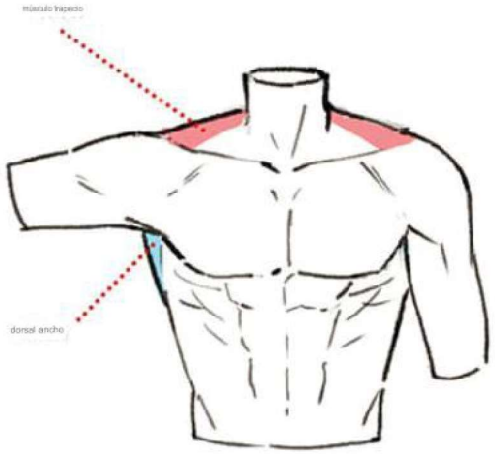
Como antes, divide los músculos en bloques, simbolízalos y memoriza la posición y la forma básica de cada bloque. ¡La espalda tiene muchos músculos grandes, por lo que su estructura no es muy complicada!



Sobou-san ②
Músculo
Músculo deltoides

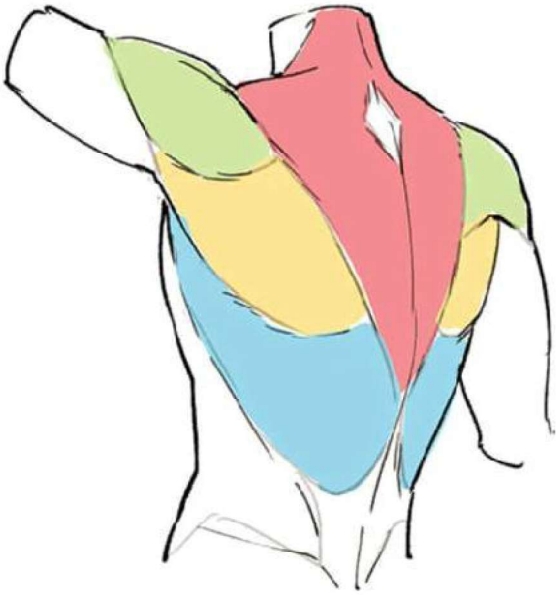
trapecio ③ Músculos cerca de la escápula (infraespinoso, redondo menor, redondo mayor)
④ Dorsal ancho

El ① músculo trapecio y el ④ músculo dorsal ancho se envuelven alrededor del frente, por lo que son visibles desde el frente (¡el músculo ④ dorsal ancho se envuelve alrededor del área de la axila, por lo que puede ocultarse dependiendo de la postura del brazo!



Ejemplo

Al igual que las piernas, la espalda no muestra mucha irregularidad muscular a menos que la entrenes muy duro, por lo que es una parte fácil de expresar tus músculos moviéndola. Se mueve junto con el movimiento de tus brazos, ¡así que ten cuidado de no dejar que tu espalda y tus brazos fluyan de manera diferente!



[Gesto de alcanzar un lugar alto]

Si hay movimiento en los brazos, además de dibujar las irregularidades de los músculos, ¡también puedes expresar el movimiento de la espalda dibujando una línea que tenga en cuenta los omóplatos!

10 formas de dibujar pechos naturales que luzcan geniales

suave

No soy buena captando la forma de mis senos. Se ve más P. Quiero dibujar los senos, ¿cómo debo hacerlo?

R. ¡Recuerde que la grasa es blanda y se deforma bajo la influencia de la gravedad y la ropa!

<Koshi 7

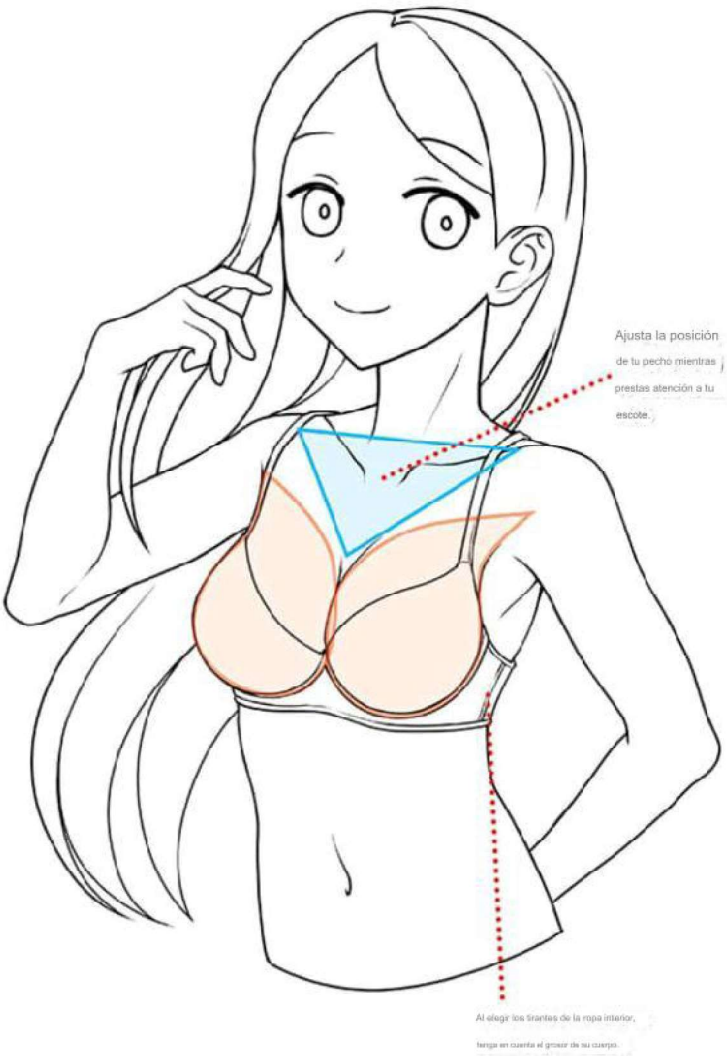
años en la industria

¡Corrigámoslo!

Se ve lindo y redondo, pero la forma se siente un poco extraña. Si llevas ropa interior o bañador, ten cuidado con la forma corregida con alambres, compresas, copas, etc.

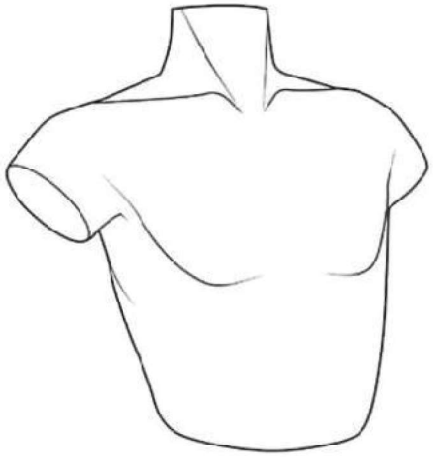
dibujo poco favorecedor

•dibujos brillantes

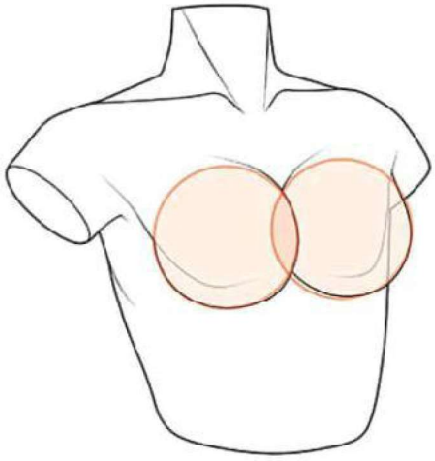


Cómo dibujar un cofre básico

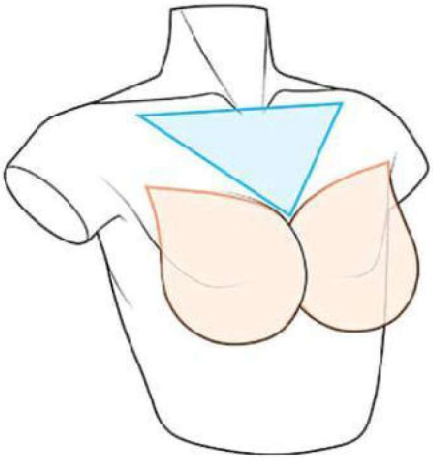
Debido a la naturaleza del cofre, su forma y posición cambian más que los músculos dependiendo de las posturas y movimientos, pero primero, ¡memoricemos la posición básica y la forma natural del cofre!



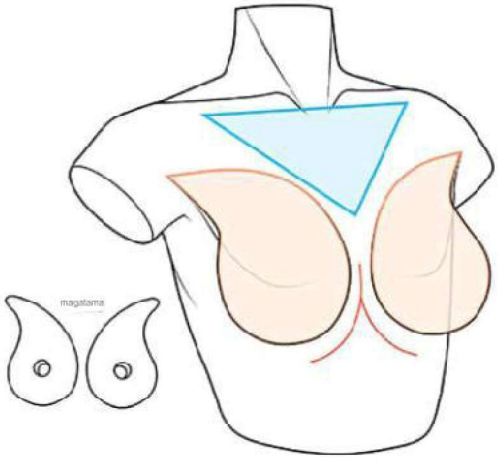
•El cofre es una imagen de grasa colocada sobre la placa del cofre, así que primero dibuja un cuerpo en blanco.



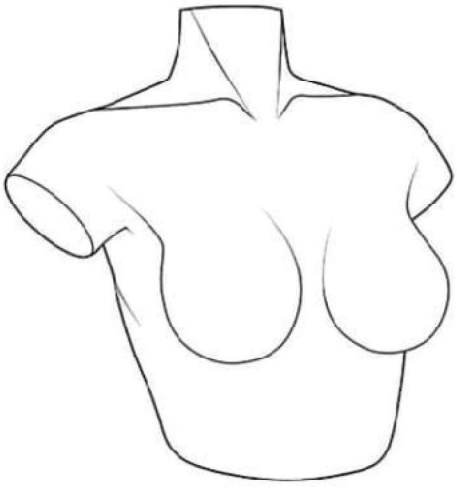
•Dado que dibujaremos a partir de una forma simple, colocaremos un círculo en el cofre una vez.



•Sea consciente del espacio entre la clavícula y el pecho (escote), baje la posición del círculo y conecte las líneas desde la base de su pecho. ¡El escote tiene forma de triángulo invertido!



•Hay muchas formas diferentes de senos, pero si imaginas una forma similar a una magatama vista desde el frente, será una forma natural. Además, si el escote no se corrige con ropa interior, etc., el escote generalmente no será muy profundo.



- ¡Organiza las líneas y listo!

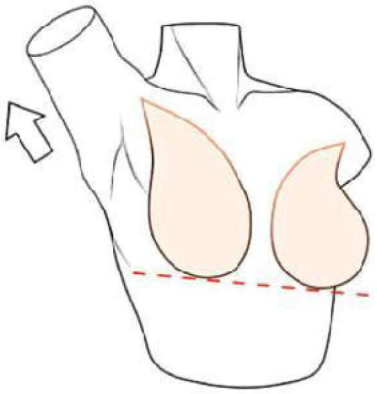
◎Ichiuppu INT

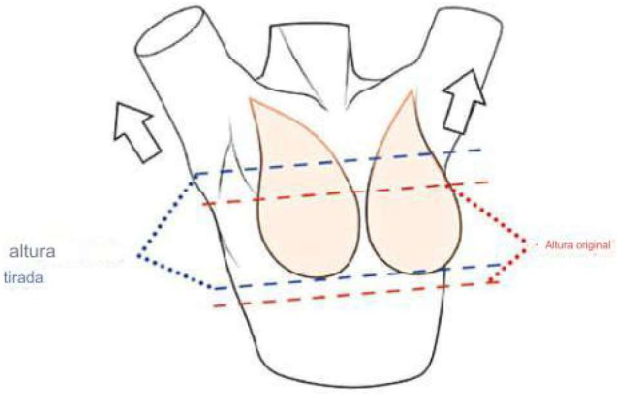
Como referencia, el helado de huevo es famoso, pero es demasiado redondo. ¡Creo que es una buena idea imaginar un globo lleno de agua!

Cambio de forma debido al movimiento.

Piensa en cómo cambia la forma del pecho a medida que los brazos se mueven. Además, al representar la forma en que la ropa se envuelve alrededor del pecho, puedes expresar el grosor y la tridimensionalidad del pecho. ¡Una representación más convincente aumentará el atractivo del personaje!

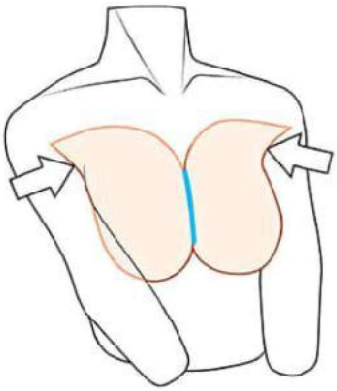
gesto de levantar los brazos



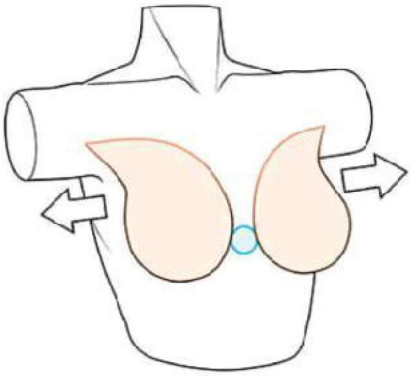


Cuando levantas los brazos, tus músculos se contraen y la altura de tu pecho cambia. También se estira ligeramente verticalmente.

gesto de brazos muy juntos



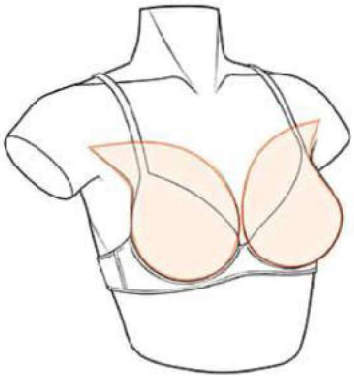
gesto de brazos extendidos



Cuando junta los brazos, los senos izquierdo y derecho se tocan, creando un escote en forma de V. Cuando extiende los brazos, los músculos se contraen y el escote se ensancha.

Se verá como "caracteres" en lugar de "caracteres".

cuando usa ropa interior



cuando usa ropa

Cuando usas ropa interior, la forma se corrige y se crea un espacio entre la parte superior de los senos y la parte inferior de los senos como se muestra en la imagen. (Arriba) será más alto. Además, el escote se vuelve más profundo.

Piensa en una actuación que haga resaltar tu pecho.

Los senos se pueden expresar de muchas maneras dependiendo de la postura y el tamaño, ¡pero te mostraremos algunos ejemplos atractivos que los hacen lucir suaves!

expresión inclinada hacia adelante

A medida que se separa del cuerpo y es arrastrado por la gravedad, la punta se vuelve afilada.

Expresión de arquear el cuerpo.

Cuando levantas los brazos, la altura de tu pecho cambia. Además, aunque el tamaño cambie, la posición donde los senos comienzan a expandirse no cambia.

11 Piensa en la clavícula de una forma súper sencilla

Tengo un fetiche con la clavícula. P. Estoy intentando dibujar al personaje desde varios ángulos, pero no puedo dibujar el cuello y los hombros correctamente, incluida la clavícula.

R. ¡Comprender la estructura de los huesos y los músculos te ayudará a dibujar de forma más natural!

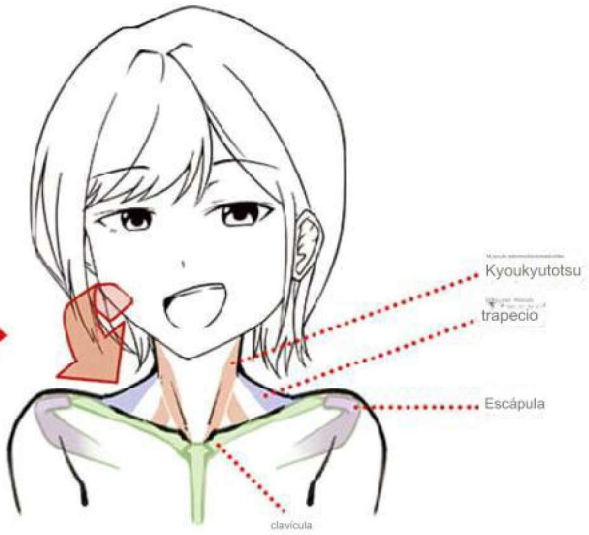
Kawabataro 11 años en la industria

¡Corrigámoslo!

Es fantástico ver cómo la clavícula se mueve en línea con el ángulo de los hombros, ¡pero es aún mejor si prestas atención a la estructura de los huesos y músculos debajo de la piel!

dibujo poco favorecedor

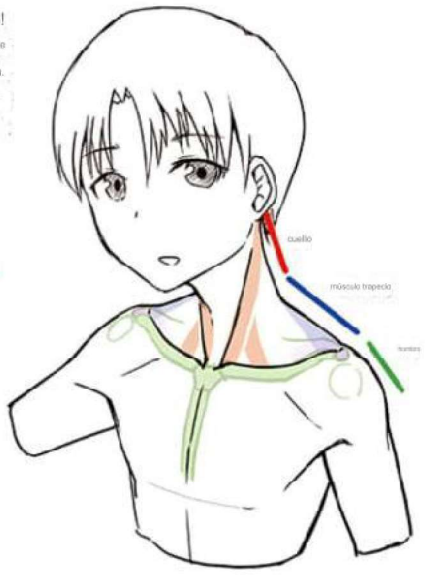
dibujo llamativo



¡Dibujemos el músculo trapecio!

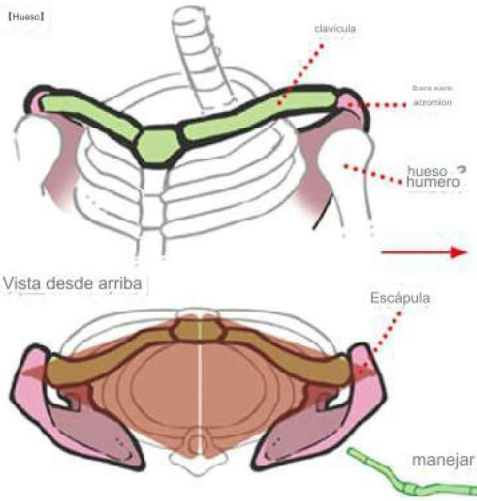
La imagen es que se envuelve alrededor de la parte posterior del cuello y se adhiere a la clavícula. En lugar de cuello → hombro, apriete cuello → músculo trapecio → hombro y músculo trapecio.

¡Se verá más natural!



¡Entendamos el concepto alrededor del cuello y los hombros!

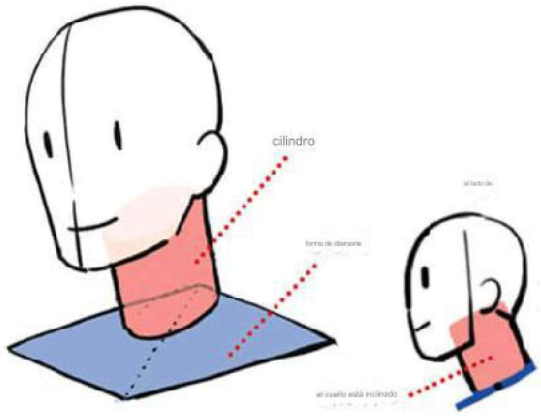
La zona alrededor del cuello y los hombros tiene una estructura especialmente tridimensional y compleja dentro del cuerpo humano, por lo que es fácil confundirse. Primero, comprendamos la estructura de los huesos y los músculos y luego organicemos la información en formas simples para que sea más fácil de dibujar.



La clavícula se asemeja a la forma del manillar de una bicicleta. La estructura está conectada desde el final de la clavícula hasta el acromion y el omóplato en la espalda, como se muestra en el diagrama de arriba.

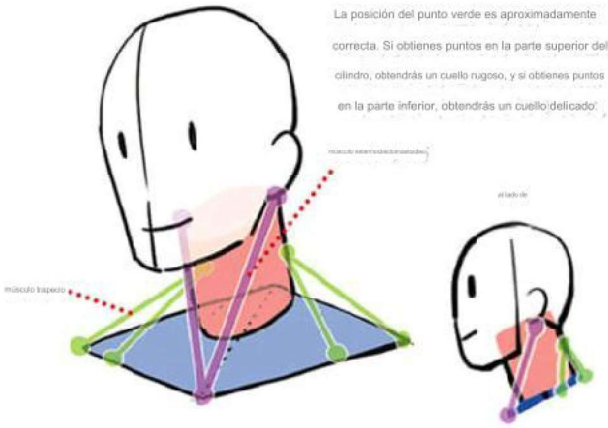
¡Vamos a dibujarlo!

① Primero, separe las partes alrededor del cuello en dos partes.

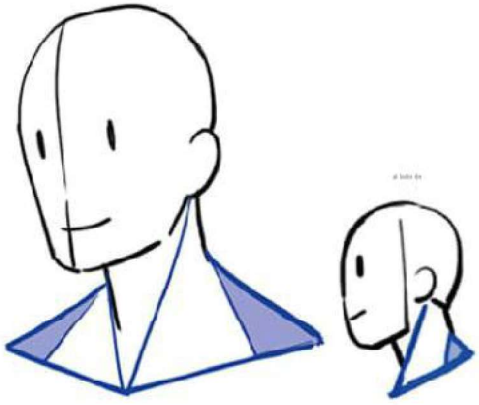


② Determinar el golpe del músculo trapecio y el músculo esternocleidomastoideo.

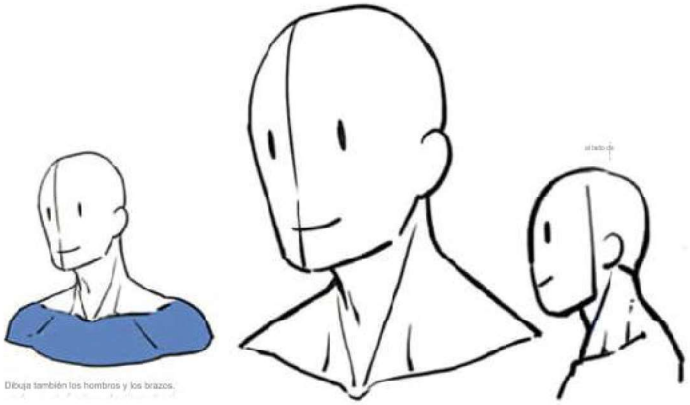
La posición del punto verde es aproximadamente correcta. Si obtienes puntos en la parte superior del cilindro, obtendrás un cuello rugoso, y si obtienes puntos en la parte inferior, obtendrás un cuello delicado.



③ Borre las partes donde las líneas se superponen



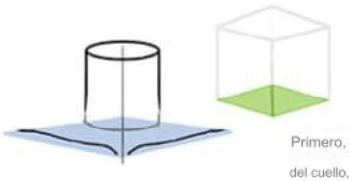
④Dibuja teniendo en cuenta las desigualdades de los huesos y la carne.



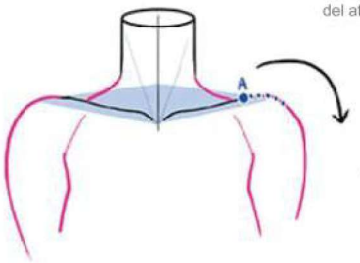
¡Dibujemos desde varios ángulos!

Representar la zona desde el cuello hasta los hombros es difícil porque requiere perspectiva y la clavícula se mueve con flexibilidad. ¡Explicaremos los puntos clave al dibujar a través de ejemplos desde varios ángulos!

frente

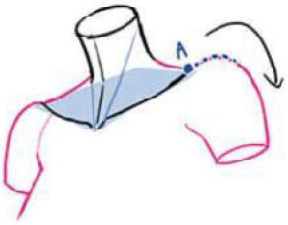


Primero, determine la posición del cuello, la forma de diamante del atari y la clavícula.

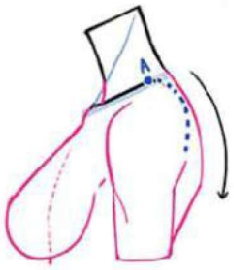


Conéctelo a su brazo con un movimiento circular comenzando desde la punta de su clavícula (A). Finalmente, es más fácil dibujar agregando la línea del músculo trapecio desde el cuello hasta los hombros.

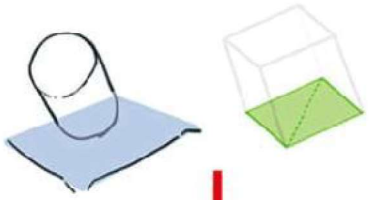
diagonal

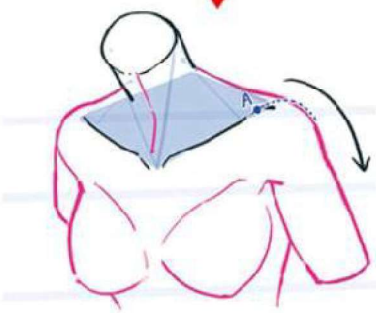


al lado de

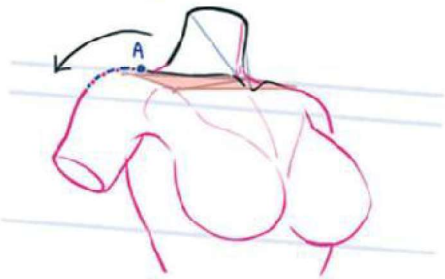


vista panorámica

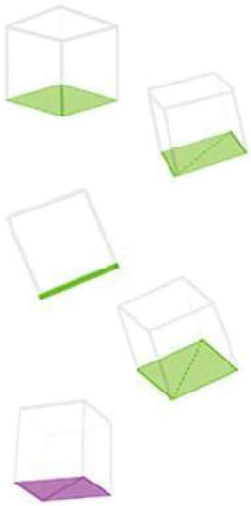




Excitación

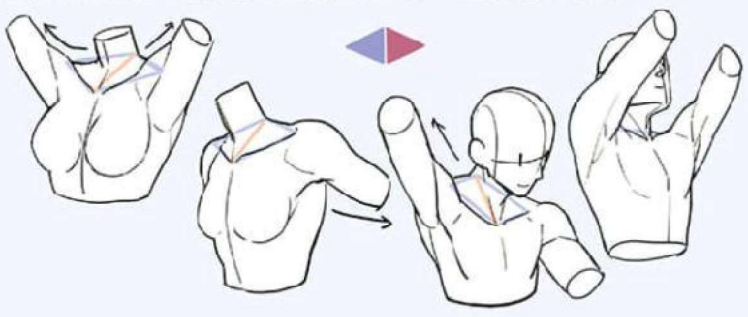


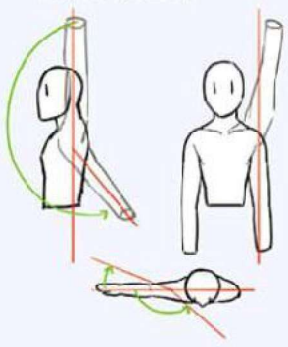
Si dibujas el diamante de Atari a la altura de los ojos mientras lo imaginas como un cubo, ¡el dibujo alrededor del cuello no se desmoronará!



◎Ichiap INT

El movimiento de los hombros también mueve la clavícula. La clavícula puede moverse hacia la izquierda y hacia la derecha, así que considere dividir la forma de diamante en dos partes. ¡Recuerde el rango de movimiento de la articulación del hombro derecho e intente posar cómodamente!





¡Pensemos en una dirección que hará que tu clavícula se destaque!

Para resaltar tu clavícula, te recomendamos una composición que resalte la parte superior de tu cuerpo. La situación y los complementos también son importantes. Puedes hacer que la imagen luzca aún más sexy mostrándola a través de los huecos de tu ropa o agregándole un collar o algo que haga que tu corazón se acelere. Las sombras también son muy importantes; si aclaras las áreas claras y oscureces las áreas sombreadas, podrás ver claramente el esqueleto y las líneas musculares alrededor de la clavícula, dándole más definición.

Ejemplo

12 Expresión de vientre carnoso

P. Puedo dibujar un estómago plano sin ningún desnivel, pero no puedo dibujar un estómago suave y carnoso.

Como no hay huesos en el estómago, dibujemos los bultos de los músculos, la grasa, etc. utilizando las costillas y la pelvis cercanas como pistas.

Okujira 4

años en la industria

¡Corrigámoslo!

El equilibrio de los personajes está bien trazado. Para hacerlo aún mejor, creemos un efecto tridimensional en la ilustración haciendo que el cuerpo se mueva alrededor del estómago y agregando sombras.

dibujo poco favorecedor

Los movimientos alrededor del cuello, la clavícula y los hombros están bien dibujados.

Dale a tu estómago una apariencia tridimensional. La parte inferior del cuerpo también es una parte importante que conecta con el estómago, por lo que si la combinas con ella para crear un efecto tridimensional, tu dibujo resaltará aún más.

●dibujos brillantes

Es difícil dibujar una ilustración tridimensional recta, por lo que agregar un ligero ángulo para mostrar los lados aumentará la cantidad de información.

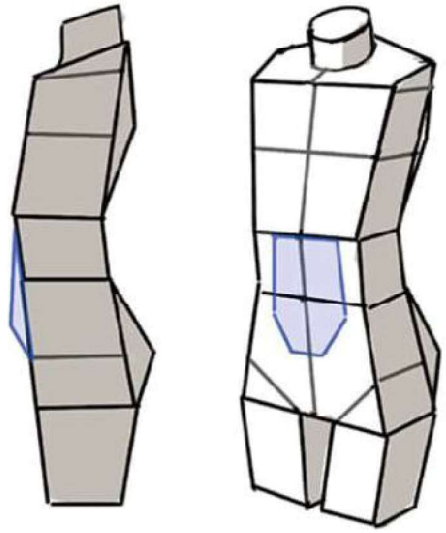
Añade definición a la forma de tu cuerpo dibujando la silueta de tus costillas y pelvis.

Dibujar de modo que la forma de la pelvis sea visible ayudará a expresar el bulto y la suavidad del estómago.

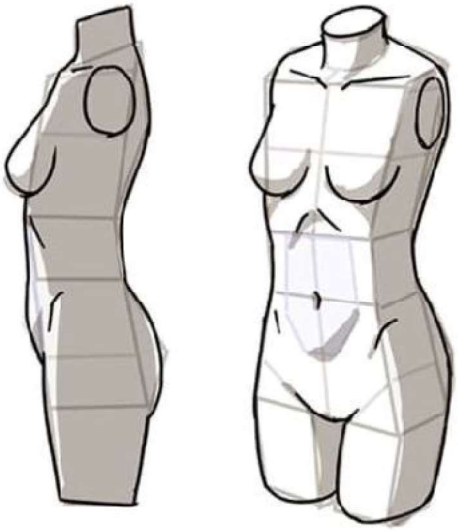
Utilice un pincel con bordes borrosos para agregar sombras a las áreas donde desea que la imagen parezca más suave.

Comprender la estructura del estómago.

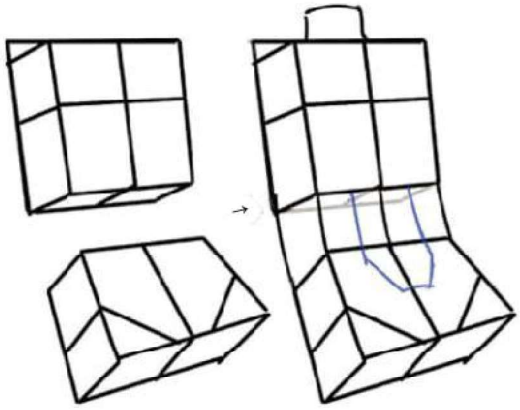
Al comprender la estructura, podrás dibujar libremente el estómago del personaje que estás imaginando.



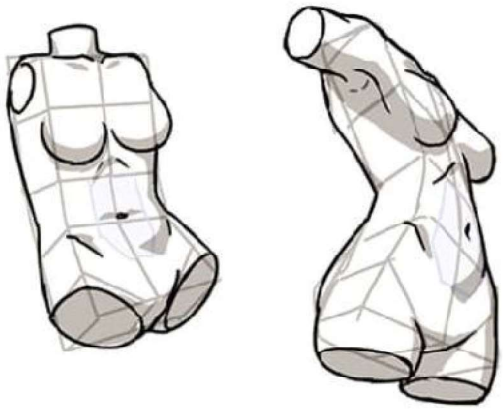
▲ Será más fácil dibujar si recuerdas la estructura reemplazando las costillas y la pelvis con formas simples como paralelepípedos rectangulares.



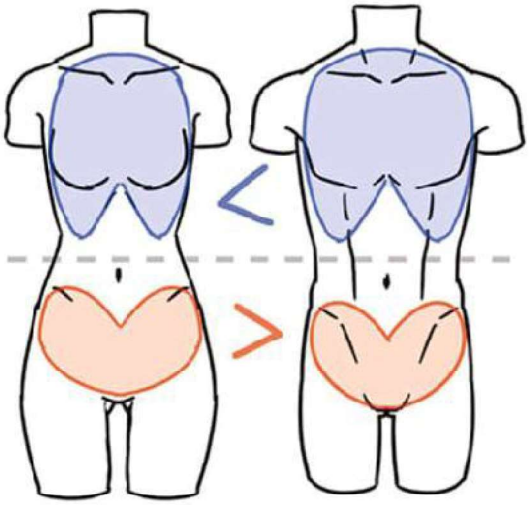
▲La gama azul es la clave para crear un efecto tridimensional en el estómago. Al crear un bulto debajo del ombligo, parece el abdomen de una mujer.



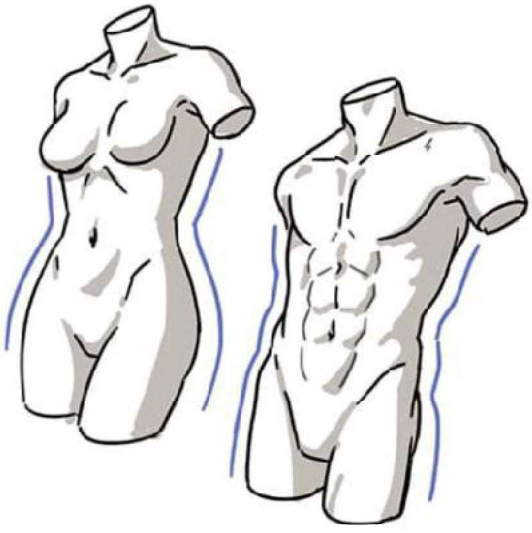
▲ Las formas de las costillas y la pelvis no cambian, así que utilícelas como indicadores al dibujar. Determina el ángulo de las costillas y la pelvis, luego dibuja el estómago llenando el espacio.



▲ Este método facilita dibujar el torso desde ángulos pronunciados y posturas complejas.



▲Existen diferencias en el tamaño de la pelvis y las costillas entre mujeres y hombres.



▲Las mujeres tienen más espacio entre las costillas y la pelvis, creando una cintura. Los músculos de los hombres tienden a crecer, lo que les da una silueta.

Cómo expresar el desnivel del estómago.

La forma de expresarlo depende del personaje que quieras dibujar. Preste atención a cada punto de su estómago y comprenda lo que sucede en cada punto.

▾ Incluso si tienes un estómago relativamente tonificado, puedes expresar suavidad entendiendo las áreas irregulares y agregando sombras.

•Lado

•Protrusión de las costillas

Línea muscular monogástrica (concavidad)

Hinchazón de la parte inferior del abdomen

protuberancia de la pelvis

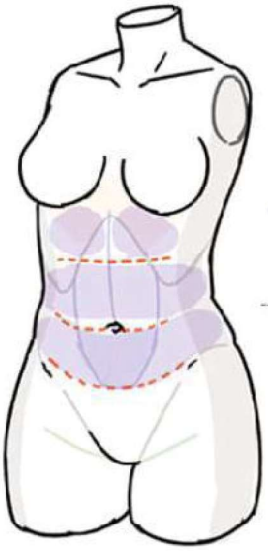
Arrugas en la base del monopié.

▾Suponiendo que la luz incide desde arriba en diagonal, agregaré una sombra más oscura en la parte inferior de la protuberancia y sombras más claras en las otras partes.

Agregar una línea delgada a los músculos abdominales dará la impresión de un estómago tonificado.

Es más fácil expresar las áreas que desea que se vean suaves difuminándolas o mezclando los colores.

▾Agregar expresión grasa hará que se vea más suave. Hemos ilustrado las áreas alrededor del estómago donde tiende a acumularse la grasa.



un poco gordita si quieres dibujar

Zonas donde la grasa tiende a sobresalir

---Cuando doblas tu cuerpo

Zonas propensas a las arrugas.

▾Al adelgazar la línea de los músculos abdominales y adelgazar la sombra debajo de las costillas, tendrás un estómago suavemente graso.

Aplanar el ombligo hacia un lado suavizará la grasa.

No mucho por la protuberancia de la pelvis.

Sin grasa.

Ichiappu

PUNTO

· Al agregar un giro para enfatizar las arrugas de grasa, arquear el cuerpo para resaltar el bulto del estómago o dibujar una línea que se conecta ligeramente dentro de la silueta, puedes expresar una sensación de adelante hacia atrás y enfatizar un tres -efecto dimensional.

· Cree una impresión suave dibujando un efecto tridimensional con sombras en lugar de dibujar con líneas continuas

Se vuelve más fácil.

Piensa en una actuación que muestre tu estómago.

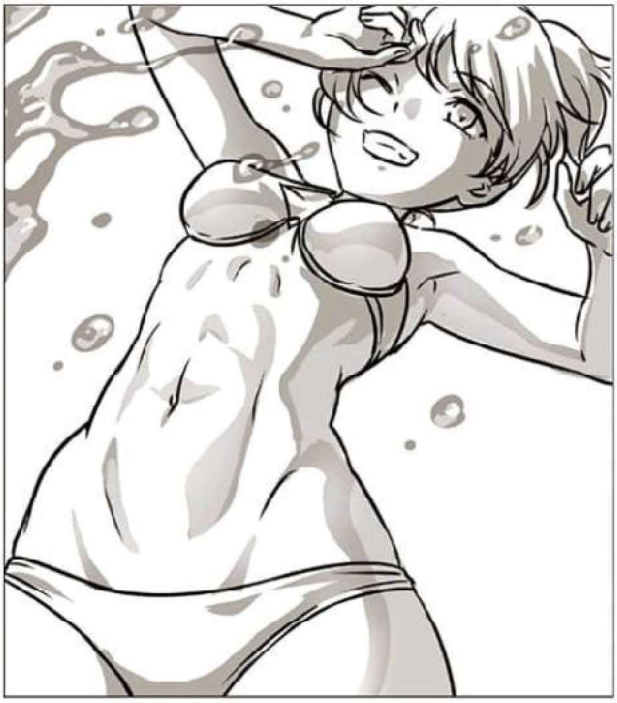
Le mostraremos cómo hacer que su estómago se destaque a través de algunos ejemplos.

◆"Composición acostada"

Si quieres que tu estómago destaque, es importante asegurarte de que aparezca grande en la pantalla. Hay varias composiciones para tumbarse, pero una composición de ángulo bajo como esta hace que sea fácil convertir el estómago en el centro de atención.

▸"Composición mirando hacia abajo"

Al dibujar una barriga grande en el centro como en esta composición, puedes hacer que tu estómago sea el centro de atención. Además, dado que la composición se ve desde arriba, es fácil expresar el efecto tridimensional del estómago.



◆"Postura deformada"

Las poses con movimiento también hacen que la composición muestre tu estómago. Por ejemplo, la postura curva que se muestra en la ilustración le permite dibujar un estómago firme. Por otro lado, si quieres resaltar los matices de la grasa, te recomendamos una postura inclinada hacia adelante.

13 Mantenga los músculos de sus axilas simples

No

Es un "fetiche de las axilas". Quiero dibujar axilas sexys. P. puedo dibujarlas bien.

A.

Si memorizas el contorno y la escritura de los músculos, Puedes dibujarlos sexys.

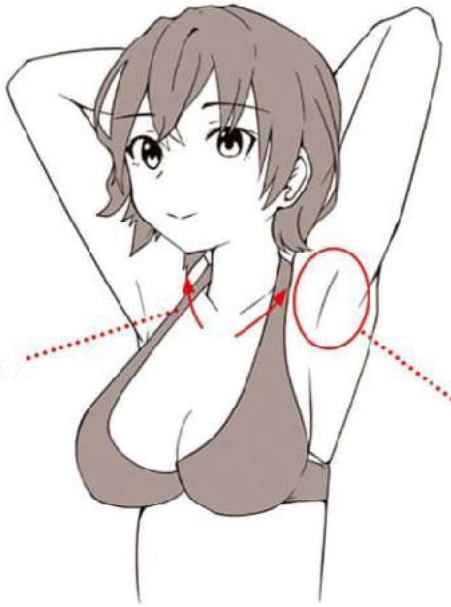
Kabanenora

8 años en la industria

¡Corrigámoslo!

Creo que puedo dibujar con cierta comprensión del movimiento de las articulaciones del cuerpo humano. Para dibujar las axilas de forma más atractiva, centrémonos en el contorno de los músculos y la iluminación.

dibujo poco favorecedor



Entiendes claramente que la clavícula se mueve junto con el movimiento del brazo.

Esta línea de la axila que se extiende desde el pecho es un punto importante para que tus axilas luzcan atractivas. Sin embargo, no está claro dónde se extiende esta línea y dónde se conecta. Al comprender la posición y el movimiento de los músculos, podrá dibujar líneas atractivas.

dibujo llamativo

La línea que se extiende desde el pecho se conecta con los músculos de los hombros. Si dibujas demasiadas líneas que expresen músculos, dará la impresión de ser musculoso, por lo que recomendamos utilizar iluminación para crear un efecto tridimensional a excepción de las líneas que quieras resaltar.

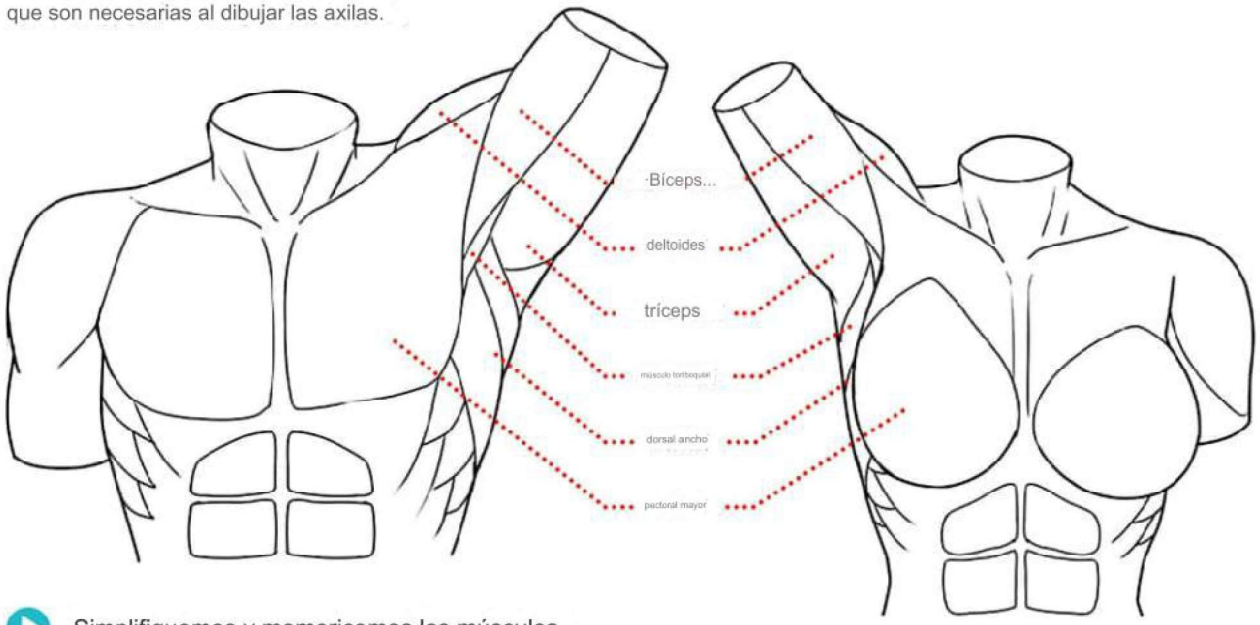
A medida que los brazos se elevan, los músculos del pecho también se levantan, así que esté atento al movimiento del pecho al dibujar.

Entendamos la estructura de las axilas.

Hay múltiples músculos reunidos en las axilas, lo que resulta difícil de representar si se persigue la realidad. Entonces lo que recomiendo es simplificar tus músculos. Simplificar la estructura hace que sea más fácil de entender y también hace que sea más fácil de dibujar porque solo necesitas dibujar las partes que necesitas. Con solo simplificar el contorno y proporcionar iluminación, los dibujos laterales quedarán mucho mejores.

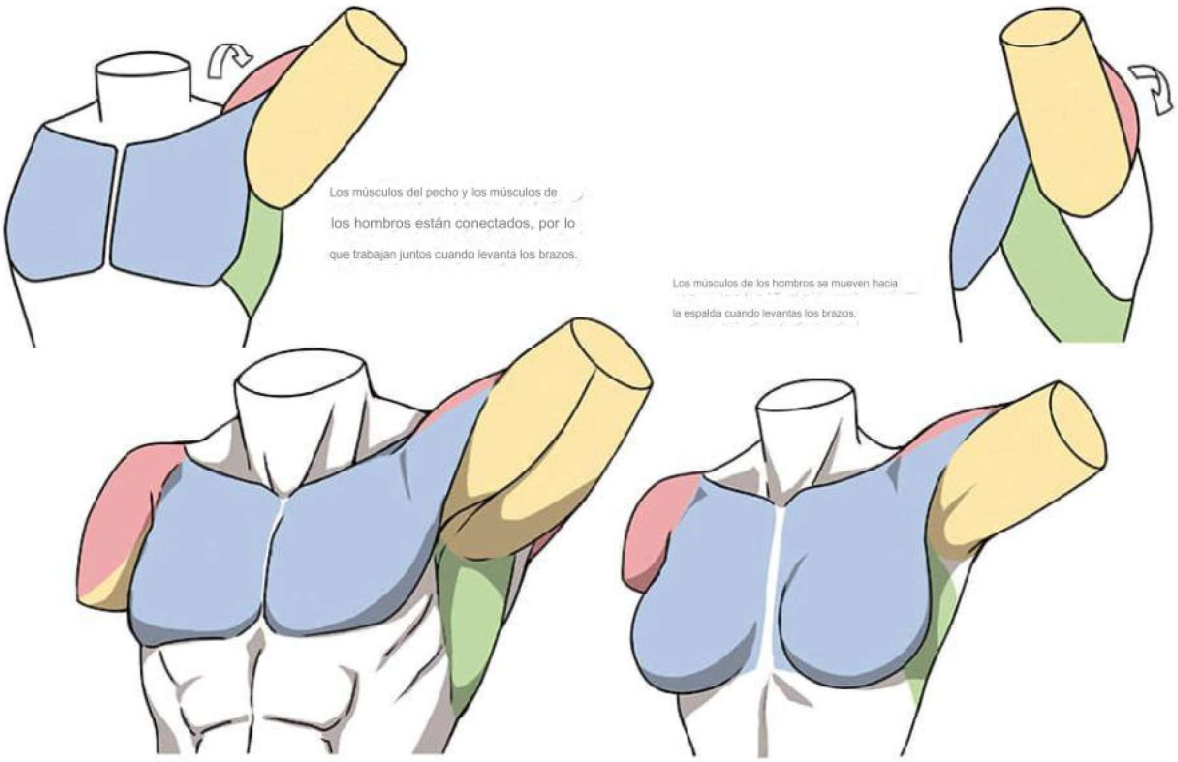
Estructura muscular alrededor de las axilas.

Alrededor de las axilas se reúnen varios músculos. Es difícil memorizar todos los músculos, así que limitemos las partes de los músculos que son necesarias al dibujar las axilas.



Simplifiquemos y memoricemos los músculos.

Simplifiqué los músculos y los codifiqué por colores. Creo que esto hace que sea más fácil entender la estructura.



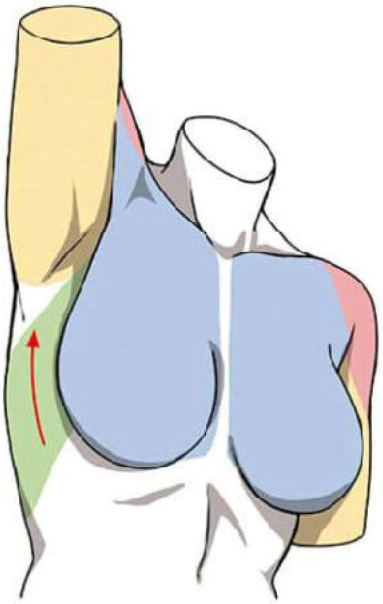
Si puedes dibujar el contorno desde el pecho hasta los hombros con buena iluminación, tendrás una axila atractiva y que resalta.

Aprende a expresar tus axilas desde varias posturas y ángulos.

Si puedes dibujar las axilas desde varias posturas y ángulos, tendrás una gama más amplia de expresiones para transmitir tu encanto.

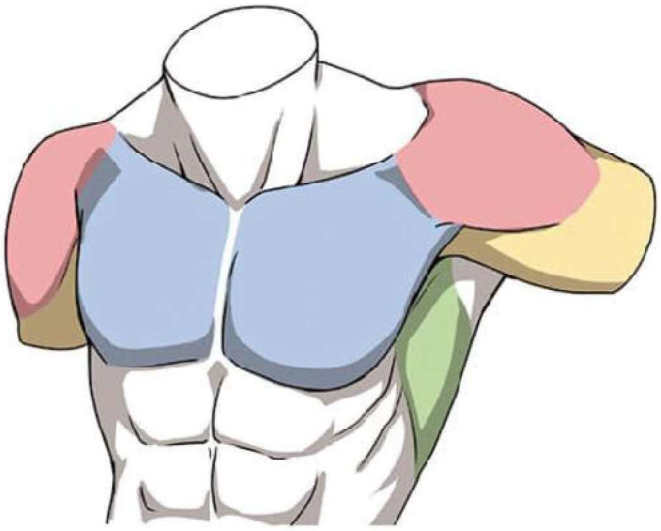
Entendamos el movimiento de cada músculo codificado por colores y reflejémoslo en la ilustración de tu propio personaje.

Cuando tus brazos se elevan, tu pecho también se eleva.



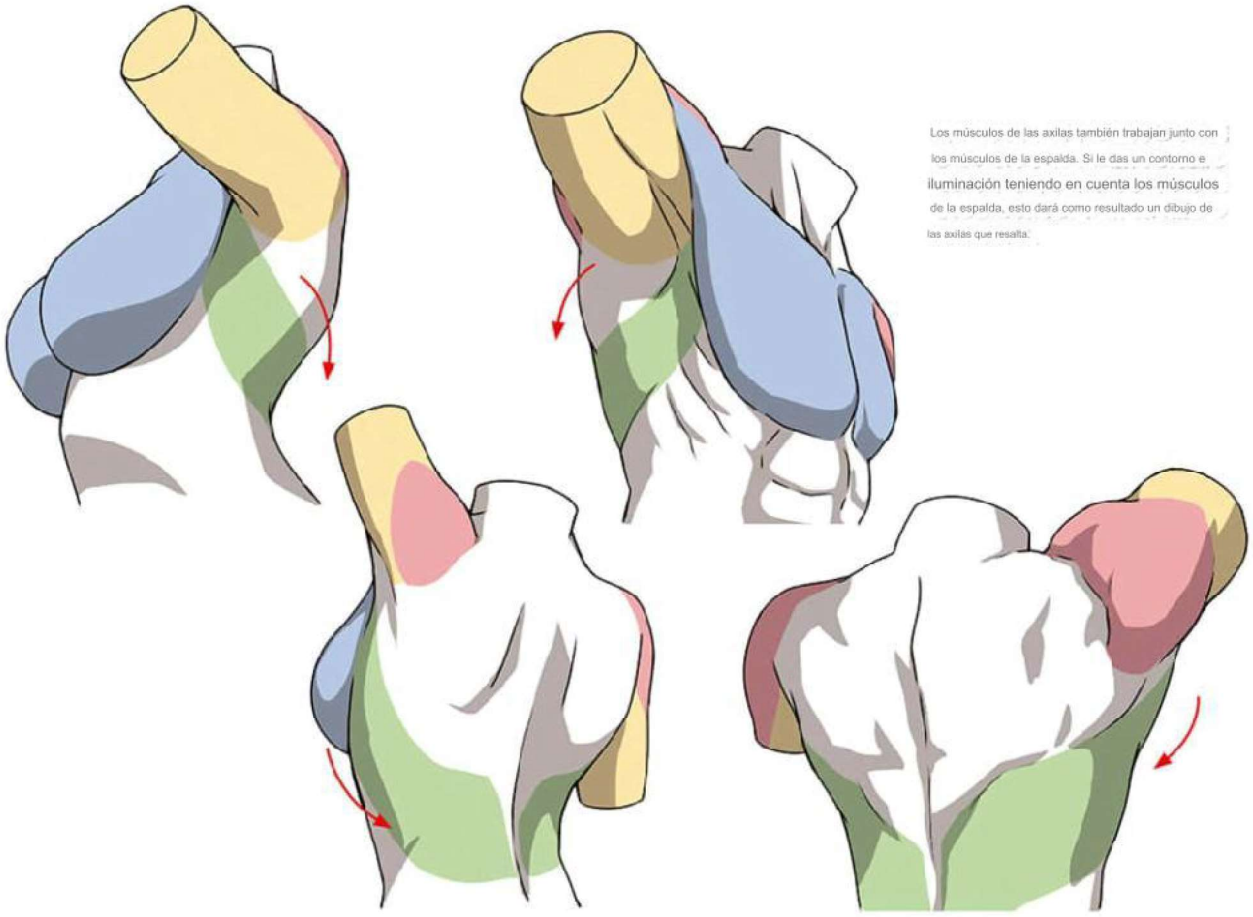
Cuando levantas los brazos, los músculos del pecho también se elevan.

Pose que enfatiza las axilas.



Incluso si no levantas mucho los brazos, dibujar la conexión entre el pecho y los brazos enfatizará tus axilas.

Dibujos laterales vistos desde varios ángulos.

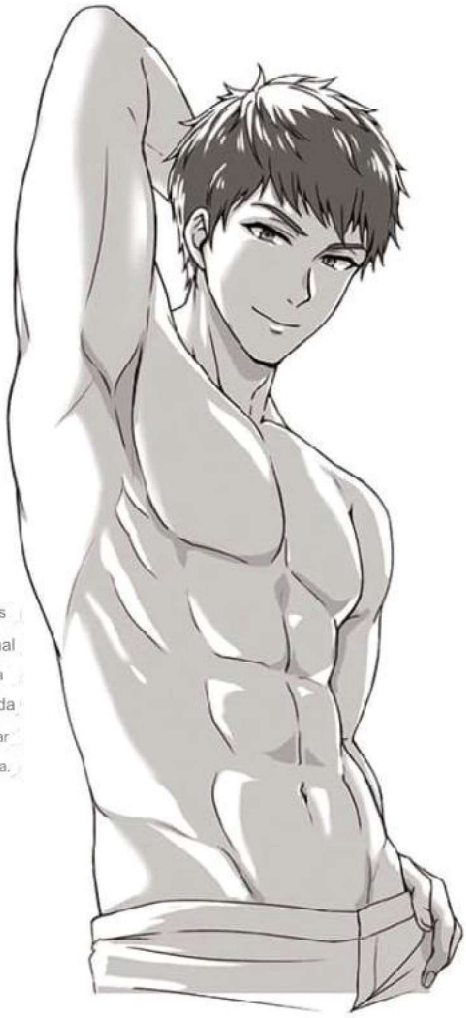


Los músculos de las axilas también trabajan junto con los músculos de la espalda. Si le das un contorno e iluminación teniendo en cuenta los músculos de la espalda, esto dará como resultado un dibujo de las axilas que resalta.

Piensa en una dirección que haga que tus axilas se destaquen.

Presentaremos poses y producciones que hacen que tus axilas se destaquen, junto con ejemplos.

▲ Levantar los brazos es una postura clásica. Al mostrar tu cintura delgada, se enfatizará el contorno alrededor de tus axilas, creando una línea corporal bien definida.



▶ Incluso con iluminación, puedes crear un efecto tridimensional en las axilas. No te limites sólo a los dibujos lineales; recuerda que hay otras formas de expresar las cosas a través de la escritura.

▶ Mostrar un vislumbre de tus axilas a través de tu ropa también es una excelente manera de hacer que tus axilas se destaquen.

14 Entender la conexión entre las nalgas

P. No puedo expresar correctamente el límite entre mi trasero y mi ingle. ¿Cómo puedo dibujar un hermoso trasero?

Primero, comprendamos a fondo la estructura de los glúteos y cómo están conectados con otras partes del cuerpo. Al hacer esto, puedes dibujar un trasero que se ve genial desde cualquier ángulo.

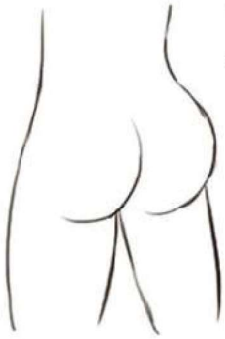
toome

10 años en la industria

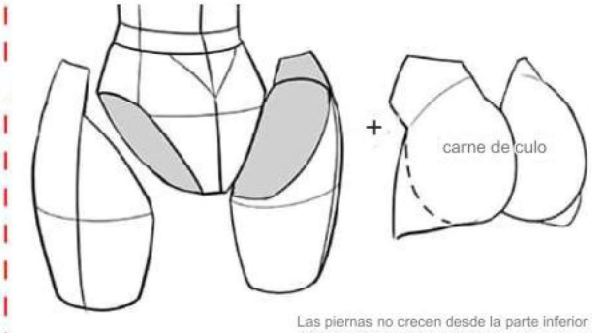
¡Corrigámoslo!

La expresión femenina con cintura y bulto está bien lograda. Si comprende el esqueleto interno y los músculos, será más persuasivo. Primero, decide el flujo de la columna y la dirección de las caderas, y luego dibuja el atari.

dibujo poco favorecedor



Debido a que lo dibujé de alguna manera, el dibujo se siente extraño. Dibujemos la pelvis y los músculos que se encuentran encima de ella.



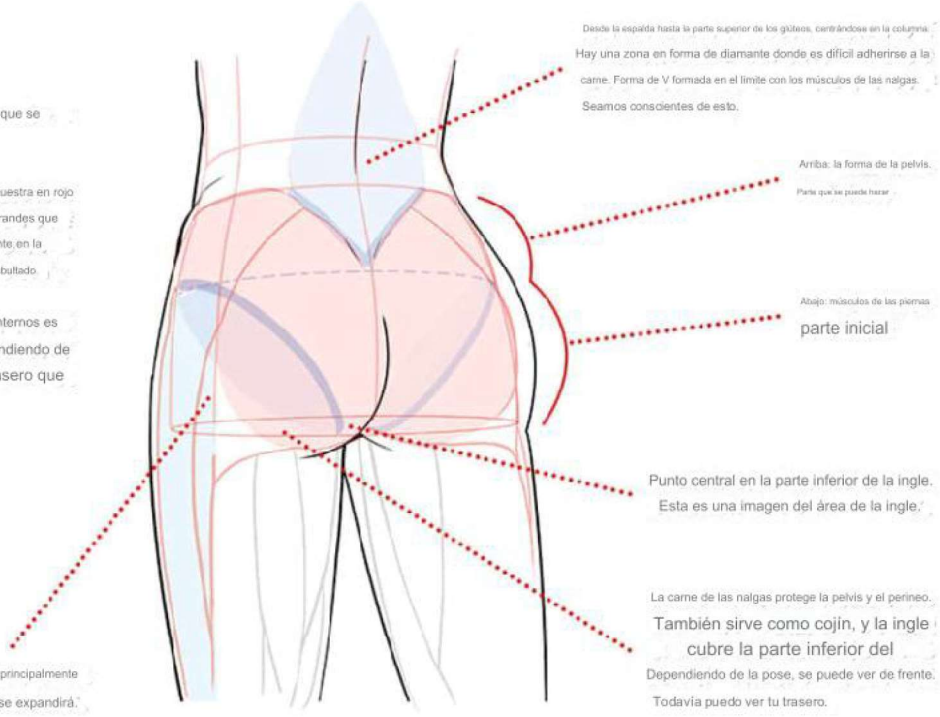
Las piernas no crecen desde la parte inferior de las nalgas, sino que se extienden desde la mitad de las nalgas hacia los lados.

dibujo llamativo

Se cree que el bulto de los glúteos se debe a la grasa que se encuentra encima de los músculos.

Los músculos están unidos para cubrir la pelvis, como se muestra en rojo en el diagrama. Los músculos de la parte inferior son más grandes que los de la parte superior y la grasa se almacena principalmente en la parte inferior, por lo que cuando estás de pie, tu trasero se vuelve abultado.

En el caso de las mujeres, la forma de los músculos internos es casi invisible porque acumulan más grasa. Dependiendo de la ilustración que quieras dibujar, dibuja el trasero que coincida con el personaje.

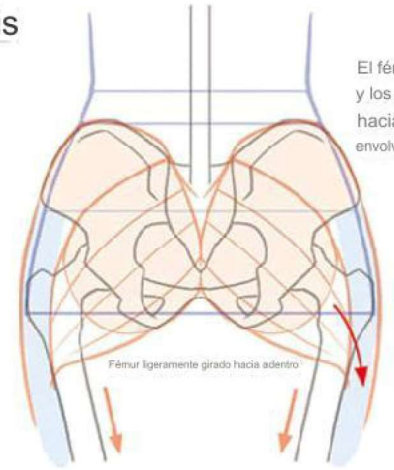


Comprender la estructura de las nalgas.

Asegúrese de comprender la forma y posición de su pelvis y sus músculos. Dado que difiere mucho entre hombres y mujeres, lo presentaré en dos partes.

pelvis

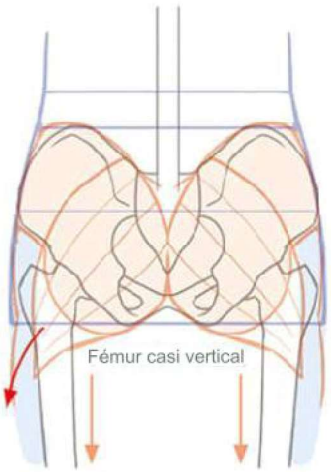
【mujer】



El fémur se extiende hacia afuera y los músculos de las nalgas fluyen hacia los lados del cuerpo, envolviendo la protuberancia del hueso.

La pelvis de las mujeres es más ancha y curvada que la de los hombres.

【masculino】

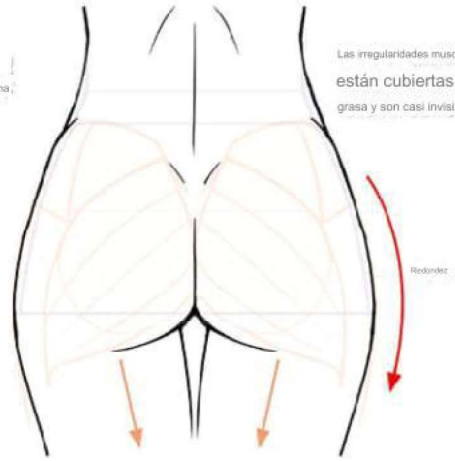


La pelvis de los hombres es más estrecha y recta que la de las mujeres.

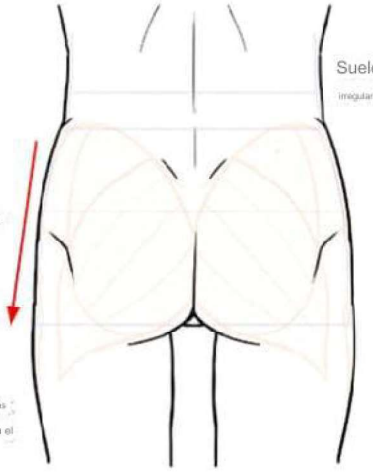
músculo

Si tienes un tipo de cuerpo entre delgado y normal, se notará la forma de tu pelvis.

El punto más ancho está aproximadamente a la altura de la entrepierna.



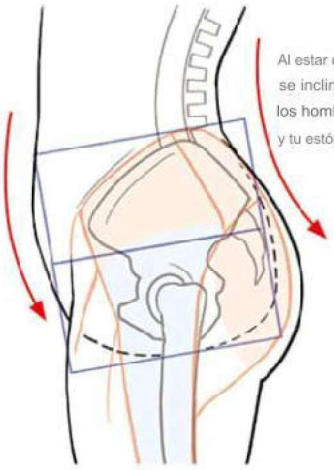
Las irregularidades musculares están cubiertas de grasa y son casi invisibles.



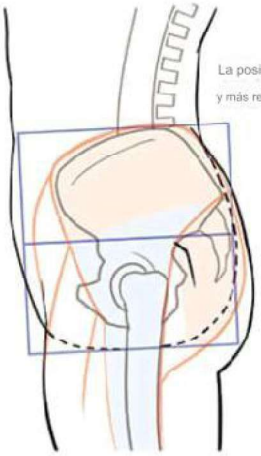
Suelen aparecer irregularidades musculares.

La cintura hasta los muslos son casi verticales para el tipo de cuerpo estándar.

vista lateral



Al estar de pie, las caderas de las mujeres se inclinan más hacia ellas que las de los hombres. Esto hará que tu trasero y tu estómago sobresalgan.



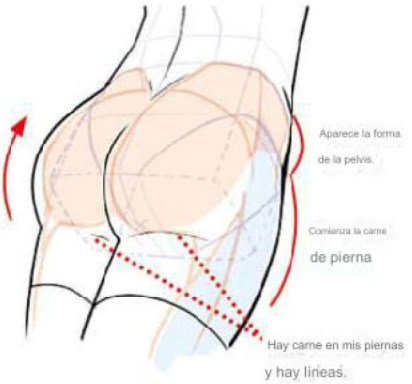
La posición de la pelvis es casi vertical y más recta que la de las mujeres.

Expresiones de las nalgas vistas desde varias poses y ángulos.

La forma en que dibujas tu trasero también cambia según el movimiento de tus piernas y la curva de tu cintura. Al recordar la forma básica del trasero según el ángulo de las piernas y las caderas, puedes dibujar varios patrones de trasero combinándolos.

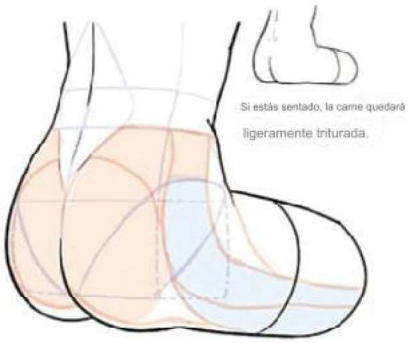
Forma básica

① Deformar



La carne de las nalgas se contrae y se hincha.

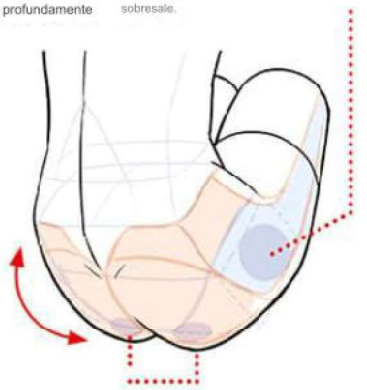
② Doble poco profundo



La carne de las nalgas fluye naturalmente hacia las piernas.

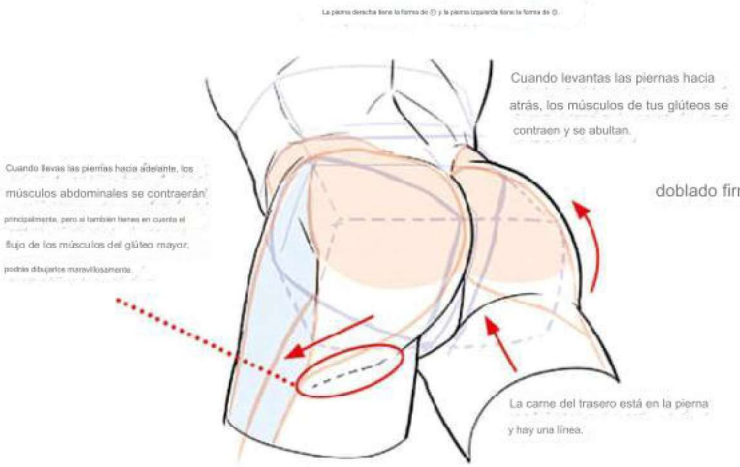
③ Doble profundamente

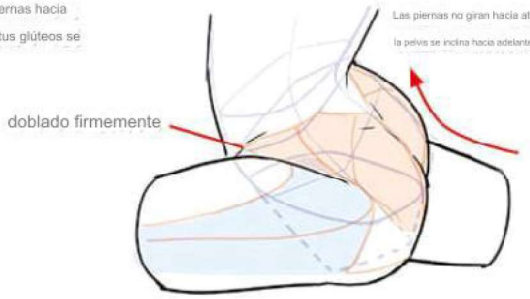
Además de la protuberancia del fémur, la carne de los lados se pliega y sobresale.



La carne de las nalgas se estira y se vuelve más delgada y el área de la ingle se hincha.

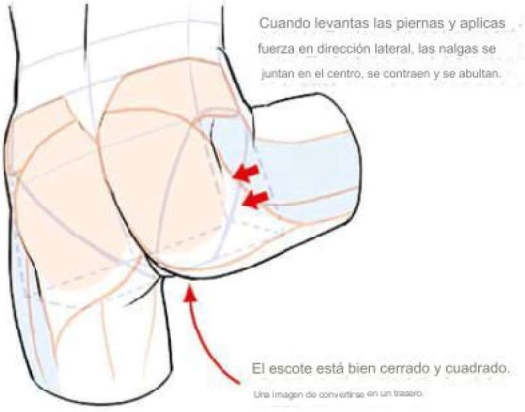
piernas abiertas hacia adelante y hacia atrás

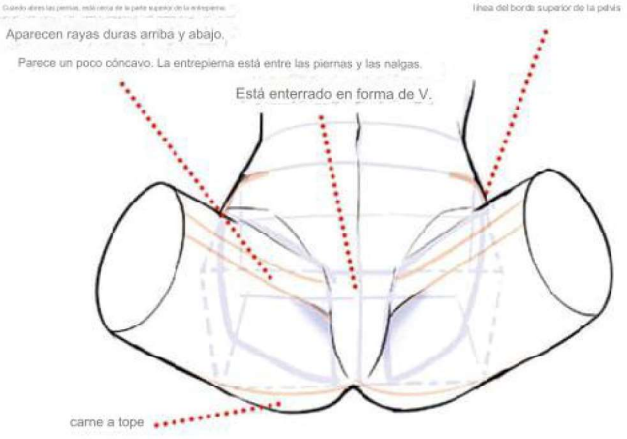




La articulación de la cadera gira bastante hacia adelante, pero apenas hacia atrás. Cuando abres bien las piernas detrás de ti, estás inclinando toda la pelvis hacia adelante. Mira gimnasia rítmica y patinadores artísticos.

abre las piernas hacia un lado





Piensa en una actuación que hará que tu trasero se destaque.

Te presentaremos ejemplos de poses y composiciones que llamarán la atención sobre tus glúteos. Para las mujeres, una estrategia es estrechar la cintura para enfatizar el tamaño de los glúteos o para agregar nitidez a la silueta de su cuerpo.

[Agregue perspectiva para enfatizar el volumen]

El ángulo inclinado hace que su trasero parezca más grande de lo que realmente es.

[Encanta poderosamente la escena de la batalla]

Gana fuerza y fortalece tus músculos

emocionarse

[Oculto intencionalmente para despertar la imaginación]

El disfraz se profundiza para expresar la suavidad de la grasa.

[Crea sensualidad con un contraimpulso en mente]

Al inclinar la pelvis en la dirección opuesta a la inclinación del hombro, puedes agregar matices a tu postura.

[Resalta la parte que quieres mostrar y haz que se destaque]

Resalta el rostro y los glúteos y oscurece la zona del pecho.

15 Cómo dibujar piernas como una ilustración.

¿Cómo

Tus piernas parecerán palos. P. puedo dibujar piernas atractivas?

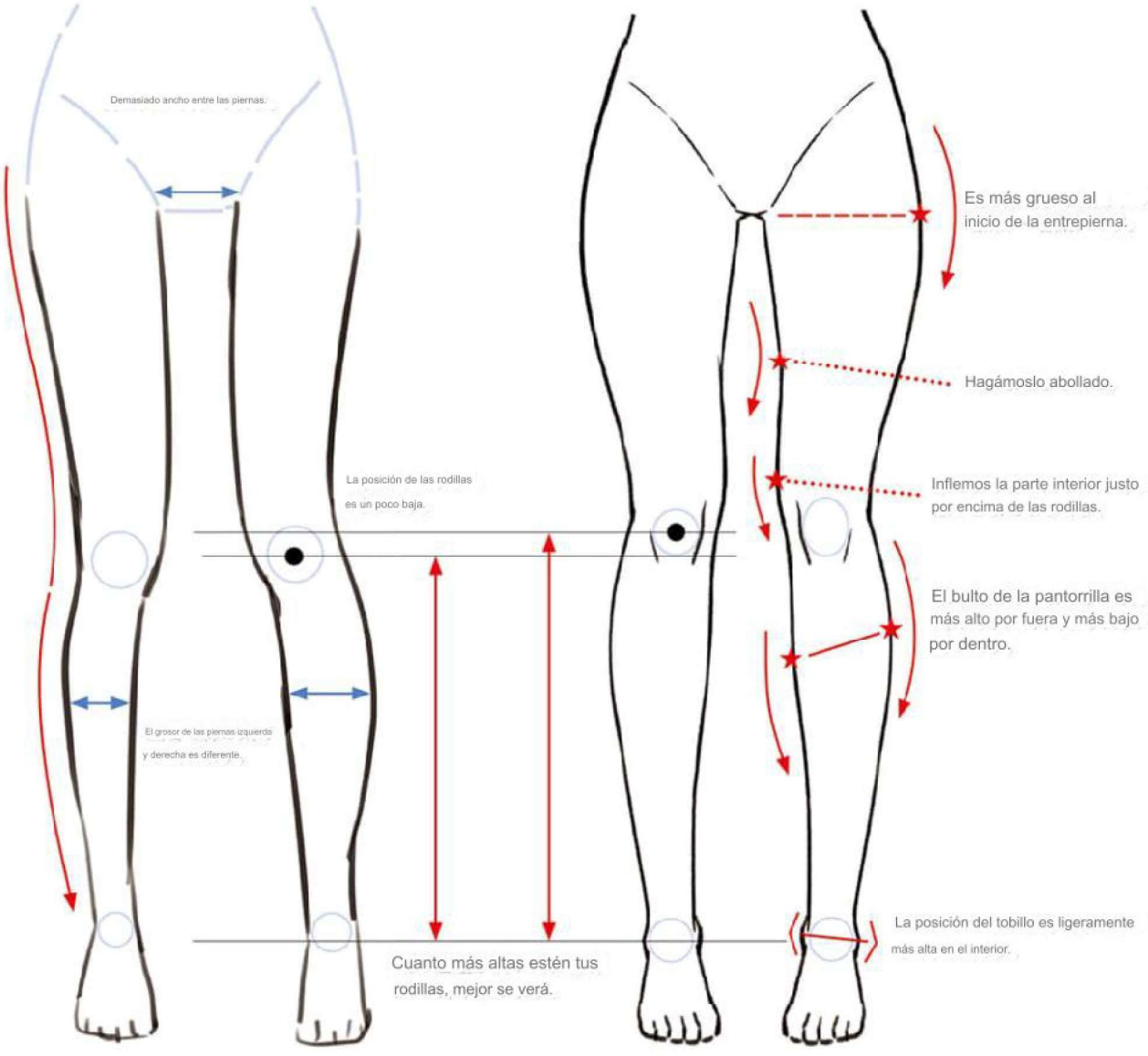
R. Asegúrese de comprender el equilibrio de las piernas, el movimiento de las articulaciones y las diferencias entre hombres y mujeres.

¡Corrigámoslo!

Se puede decir de un vistazo que es la pierna de una mujer debido al contorno curvo de la pierna. Sin embargo, debido al desequilibrio, las piernas parecen poco elegantes. Crea piernas bien definidas prestando atención al equilibrio entre las partes abultadas y cóncavas de tus piernas.

- Dibujos poco favorecedores.

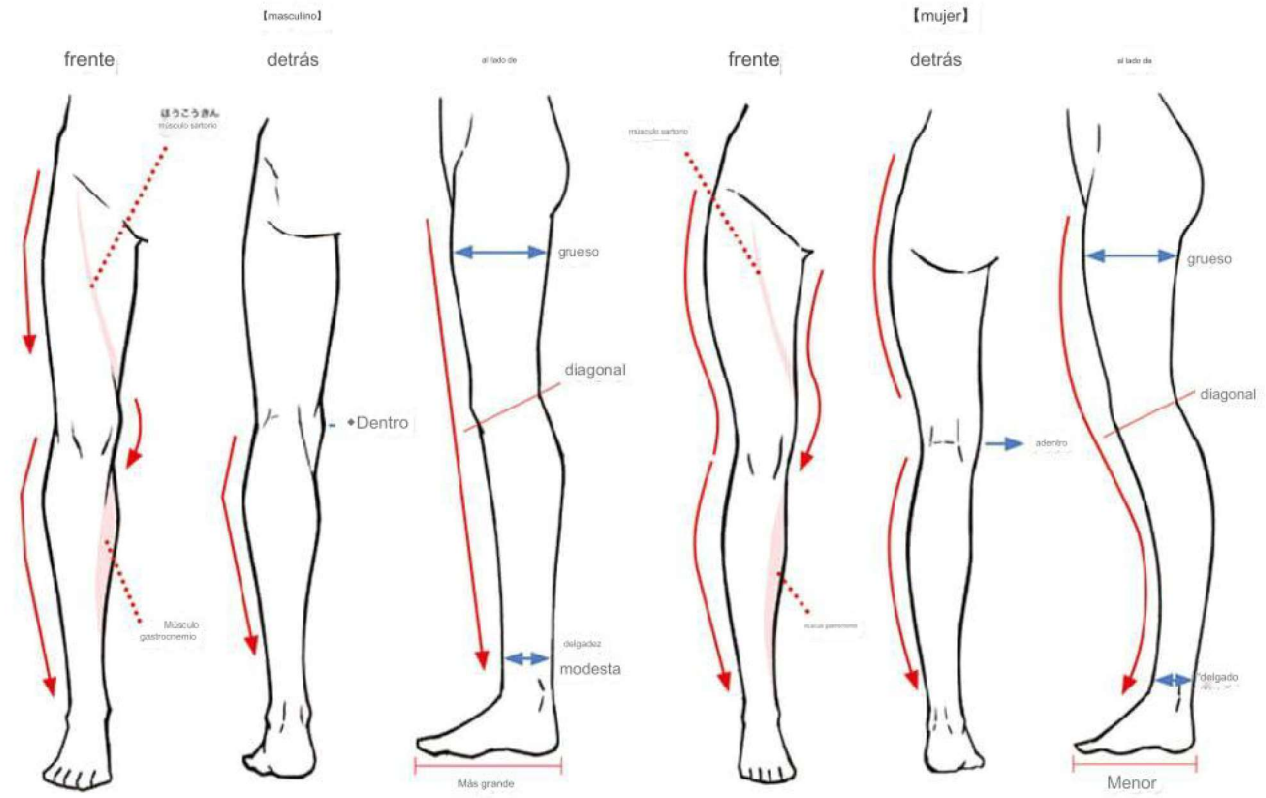
dibujo llamativo



Cómo dibujar piernas básicas

La expresión de las piernas varía mucho según el género y su condición. Asegúrate de visualizar el estado del personaje en la ilustración que deseas dibujar y de comprender el movimiento de sus piernas.

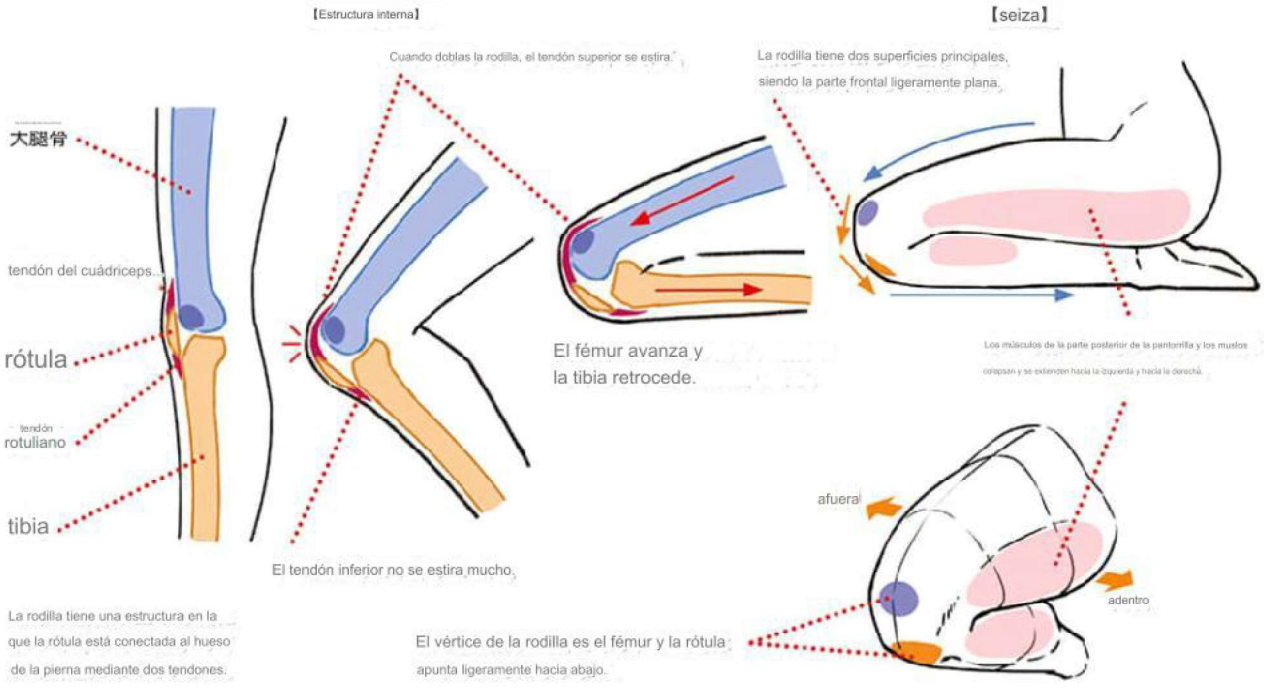
cuando está de pie



Al dibujar las piernas de un hombre desde adelante o desde atrás, haz las líneas ligeramente angulares. Además, al dibujar las piernas mirando hacia los lados, asegúrese de dibujar líneas rectas y que el tamaño de las piernas sea grande.

Sea consciente de la redondez de las piernas de las mujeres. Incluso si eres delgado, puedes crear un efecto tridimensional convincente prestando atención a los músculos sartorio y gastrocnemio. Además, cuando se ven de lado, las piernas de una mujer tienen una curva en forma de S y se vuelven más delgadas hacia los dedos de los pies.

cuando doblas las piernas



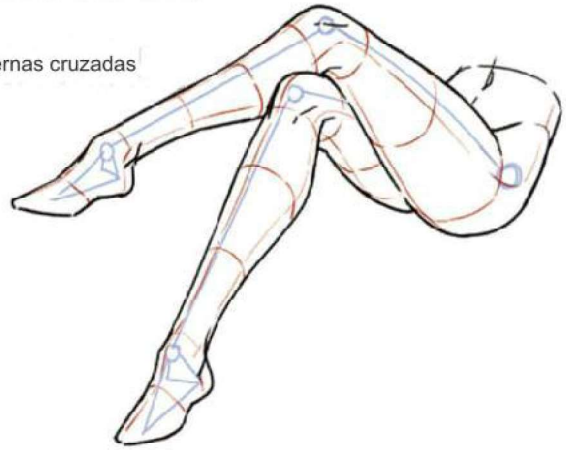
La rodilla tiene una estructura en la que la rótula está conectada al hueso de la pierna mediante dos tendones.

El vértice de la rodilla es el fémur y la rótula apunta ligeramente hacia abajo.

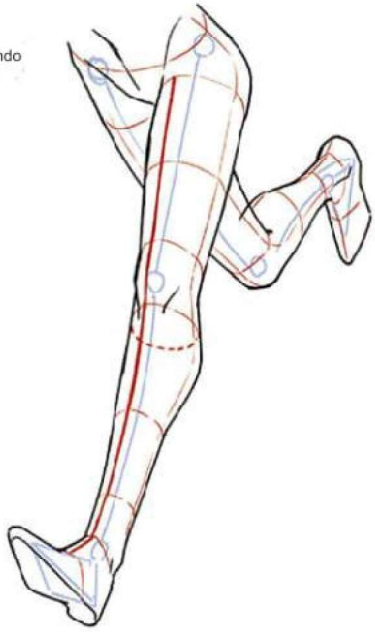
Expresión de piernas vistas desde varias poses y ángulos.

Para ampliar el rango de expresión en tu trabajo, intenta dibujar una variedad de piernas. Echemos un vistazo al movimiento de cada una de las tres partes móviles: la articulación de la cadera, la rodilla y el tobillo. Es más fácil captar la forma tridimensional dibujando las líneas de corte y la línea central.

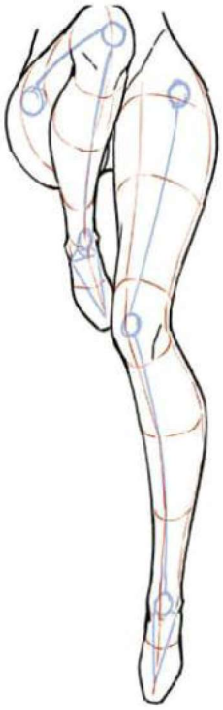
piernas cruzadas



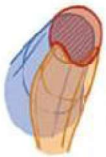
piernas corriendo

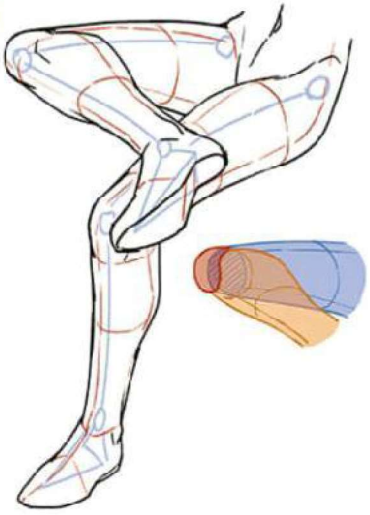


piernas dobladas

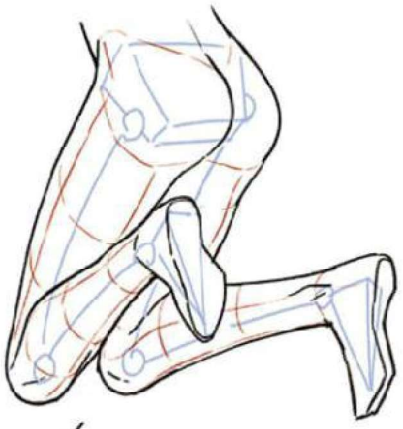


Es más fácil imaginar la rodilla si piensas en las partes cilíndricas y las conexiones entre las articulaciones por separado.

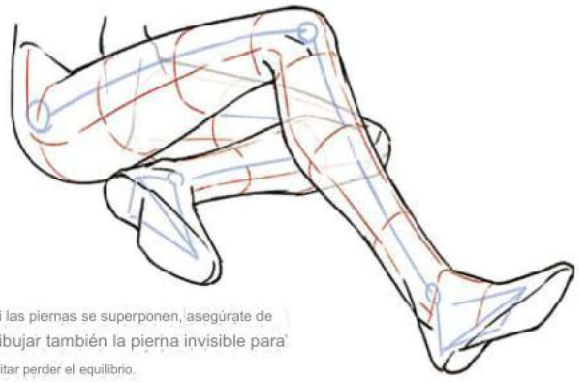




piernas dobladas vistas desde atrás



piernas apiladas



Si las piernas se superponen, asegúrate de dibujar también la pierna invisible para evitar perder el equilibrio.

• Piernas vistas desde atrás

La parte posterior de las rodillas también tiene algunos bultos. Es más fácil de imaginar si lo miras desde atrás y lo divides en partes.

Piensa en una actuación que muestre tus piernas.

Aquí, presentaremos ejemplos de poses que hacen que tus piernas se destaquen de manera atractiva, divididas en hombres y mujeres.

chica

Apuntar a una silueta con las piernas cruzadas creará una pose femenina y flexible.

chico

Prestar atención a tus líneas musculares te dará una impresión inteligente, masculina y de apariencia dura.

16 Empieza a dibujar desde tus pies

P. No puedo expresar muy bien las yemas de mis dedos y mis pies terminan siendo planos sin sensación tridimensional. ¿Cómo puedo aprender a dibujar bien?

R. Dibujando los pies prestando atención a los pequeños detalles como las yemas de los dedos y los tobillos, se puede crear un efecto tridimensional.

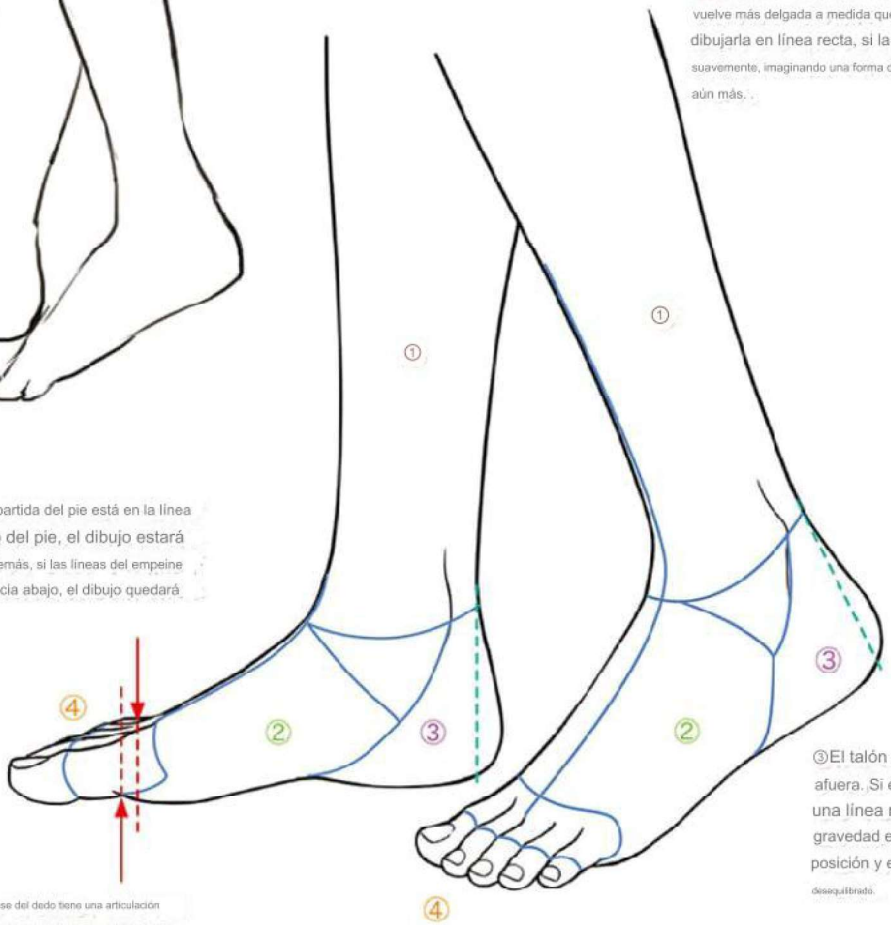
Río 8
años en la industria

¡Corrigámoslo!

En lugar de dibujar las piernas todas a la vez, divídelas en partes y comprende los puntos y áreas a tener en cuenta. Al dividir tus pensamientos en partes, podrás concentrarte en los detalles.

dibujo poco favorecedor

dibujo llamativo

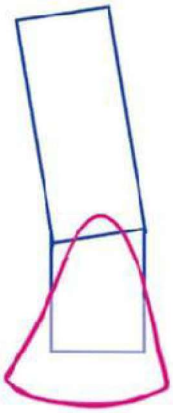


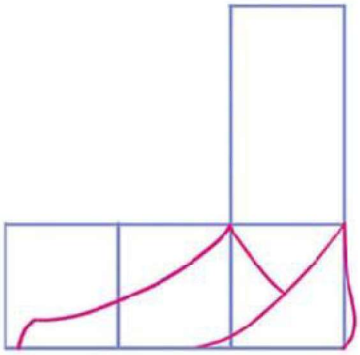
Comprender la estructura del pie.

Cuando empiezas a dibujar la forma del pie, es más fácil visualizar la forma completa si empiezas con una forma simplificada. Démosle cuerpo a los tobillos, los talones y las formas de los dedos.

①Dibuja el Atari

Da un golpe con un rectángulo y un triángulo. Es más fácil recibir un golpe si piensa en el tobillo como un rectángulo y en la base del pie como un triángulo.

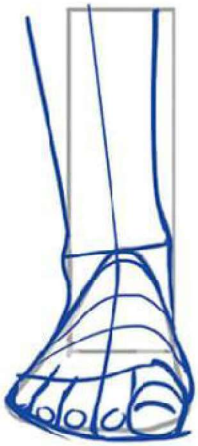




Al dibujar un pie de lado, tenga en cuenta que la longitud desde el tobillo hasta el dedo del pie es aproximadamente tres veces el ancho del tobillo.

②Determinar la posición y forma de los detalles del pie.

Ahora dibujemos un hit que siga la estructura real. Aquí tú decides la forma y orientación de las patas de la ilustración que quieres dibujar.



frente:

-Los tobillos se colocan en diagonal.

- Los tobillos exterior e interior tienen diferentes alturas, siendo el tobillo exterior más bajo.

-La sección transversal de la parte superior del pie está ligeramente arqueada hacia adentro.

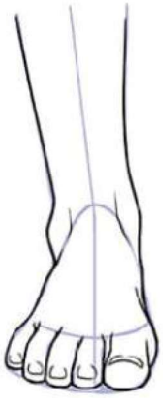
- Los dedos están unidos de manera que queden curvados cuando se ven desde arriba.

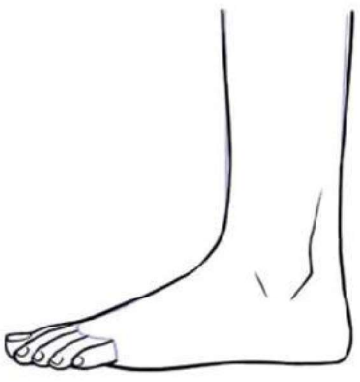
lado:

- Mantén tus tobillos atados.
- Agregue el grosor del talón.

③Dibujar en detalle

Según el trazo que dibujó, ajuste las líneas para que coincidan con la ilustración que desea dibujar o agregue rayas. En la siguiente ilustración, sólo se enfatiza el pulgar y se exagera la dirección de los dedos.

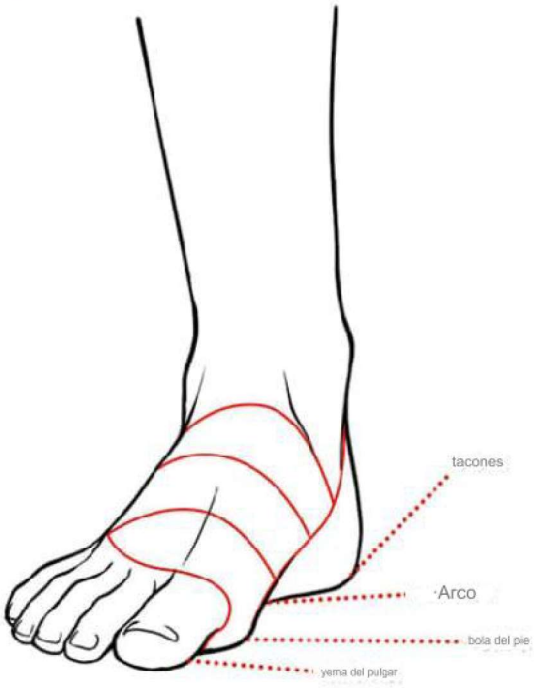




Representación de pies vistos desde varios ángulos.

Introduciremos pies desde cada ángulo para que puedas dibujar pies en cualquier orientación.

frente



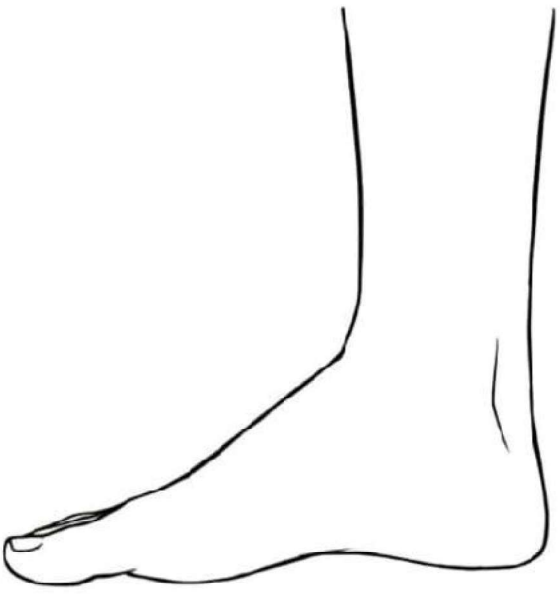
Puedes crear profundidad dibujando la extensión de tus dedos en forma de abanico. También te permite lucir varias partes de tus piernas, brindándote un ángulo que crea desniveles en tu silueta.

detrás

La forma en que dibujas los tobillos te permite crear un ángulo persuasivo con los dedos de los pies apuntando hacia atrás. Además, como el ángulo tiene menos escritura, dibujar el tendón del talón le dará un efecto tridimensional.

- Horizontal (exterior)

- Horizontal (interior)



diferencia entre afuera y adentro

- El tobillo se nota menos por dentro.

-El arco del pie no es visible desde el exterior.

- Depende del tamaño de tus dedos, pero si miras desde afuera puedes ver todos los dedos alineados en forma de abanico, pero desde adentro solo puedes ver el pulgar.

Piensa en una actuación que muestre tus pies.

Aquí presentaremos algunos ejemplos de ilustraciones que resaltan los pies. Piensa en la composición para que puedas dibujar las patas que coincidan con la ilustración que deseas.

●Composición con perspectiva.

Composición donde quieras mostrar curvas.

Composición con énfasis en los dedos.

17 Cómo entender las arrugas en la ropa

P. No puedo dibujar arrugas según el grosor, la textura y el movimiento de la ropa.

R. Seamos conscientes de tres cosas: el cuerpo como fundamento, las reglas básicas de las arrugas y el material de la tela.

Hazama 10 años en la industria

¡Corrigámoslo!

Aunque se captan las arrugas características, la ropa y la forma del cuerpo dentro de ellas no parecen coincidir. Piensa en cómo crear arrugas que sigan la apariencia tridimensional de tu cuerpo.

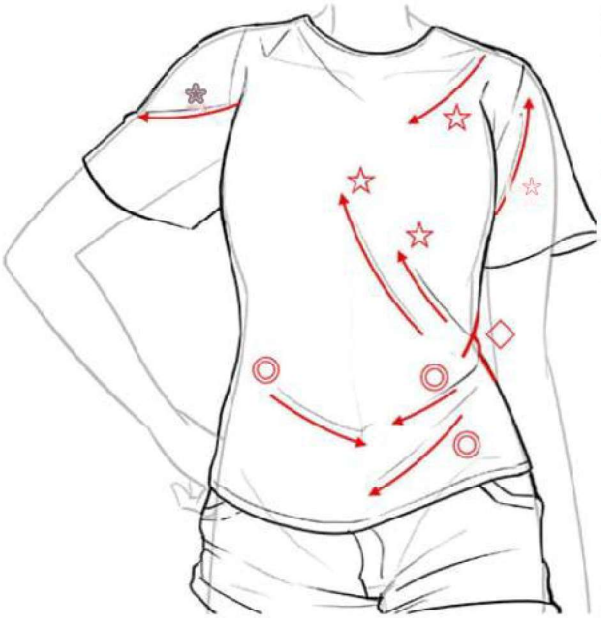
dibujo poco favorecedor

dibujo llamativo

Tres elementos al dibujar arrugas

Comprender la naturaleza básica de la ropa y las arrugas. Al ingresar estos tres elementos, podrás hacerte una idea aproximada de las arrugas que aparecerán en la ropa que deseas dibujar.

•Leyes básicas del cuerpo y las arrugas como base.



Las arrugas en la ropa son causadas por la deformación de la tela al tirarla, doblarla o dejarla caer. Fíjate firmemente en la forma de tu cuerpo como base y piensa dónde y qué tipo de arrugas se formarán.

☆ Arrugas tiradas

Estas son arrugas que se forman hacia áreas de tensión como hombros, pecho, codos y la dirección en la que sobresalen los brazos.

◇Arrugas que se doblan

En esta ilustración, las arrugas aparecen porque la cintura está ligeramente levantada y doblada. Estas arrugas también se forman en las articulaciones de brazos y piernas porque la tela se junta.

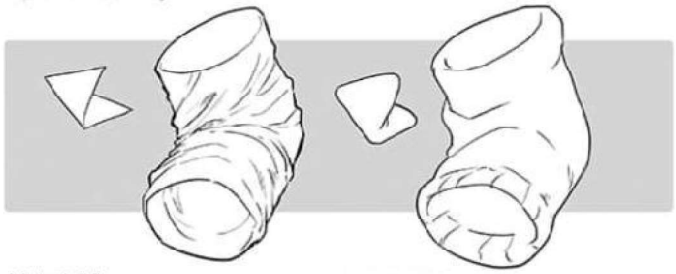
◎ Arrugas caídas

Son arrugas que se forman cuando la tela se hunde debido a la gravedad. En la ilustración, las arrugas se forman hacia abajo desde el área de la cintura a lo largo de la redondez del cuerpo.

material de tela

【Delgado grueso】

Como la tela es gruesa, los pliegues y las esquinas quedarán redondeados.



Material fino:

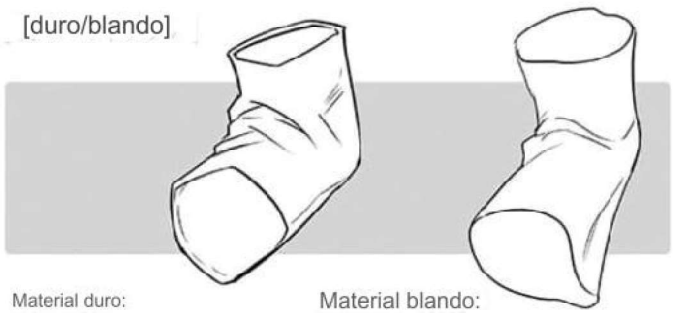
Ancho de las arrugas → Fina

Número de arrugas → Muchas

Material grueso:

Ancho de las arrugas → más gruesas Número de arrugas → menos

[duro/blando]



Material duro:

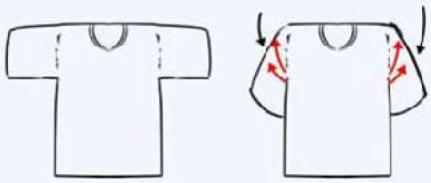
Forma de arruga → línea recta

Material blando:

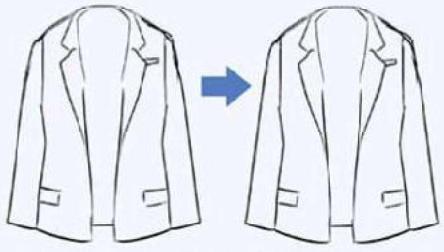
Forma de arruga → curvada

◎Ichiap OINT

[Diferencias por confección]



Cuando bajas los brazos, tienden a formarse arrugas a medida que los tiras hacia los hombros.



Los trajes y otros trajes originalmente tenían las mangas bajadas.

Porque está hecho a la medida

Las arrugas no se notan mucho.

Expresión de arrugas con diversos materiales.

Introduciremos los tipos de arrugas que pueden aparecer según la postura y el material de la ropa.

posar con un brazo levantado

☆...Arrugas que se tiran ◇...Arrugas que se doblan ◎...Arrugas que cuelgan

○Arrugas corporales/básicas

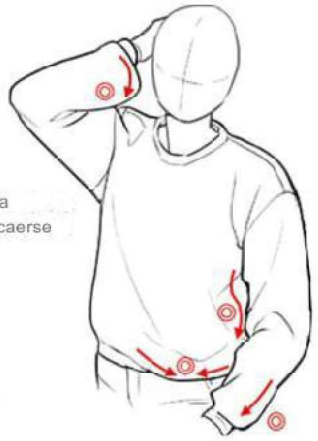
Todo el cuerpo se tira hacia el hombro levantado.

○Camisa (delgada/dura)

La tela cae por gravedad y se acumula.

La ropa holgada es propensa a caerse y arrugarse.

○Entrenador (grueso/suave)



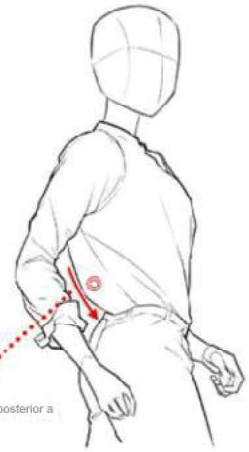
pose de mirar hacia atrás

○Cuerpo/Arrugas básicas

La tela será arrastrada hasta la parte superior de su pecho por el grosor de su pecho.

Cuando giras la parte superior del cuerpo, la tela en la parte delantera de tu cuerpo se tira hacia tu hombro.

○Blusa (fina/suave)



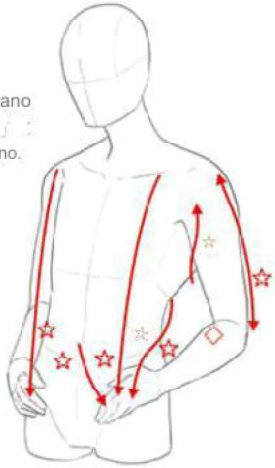
Habrá tela extra en la parte posterior a medida que se tiran los hombros.

○Abajo (grueso/suave)

Una chaqueta abierta por delante es menos susceptible a los efectos de torcer la parte superior del cuerpo.

postura del brazo en el bolsillo

○Arrugas corporales/básicas



El peso de tu mano atraerá toda la tela hacia tu mano.

○Parker (grueso/blando)

Dado que la tela de la sudadera con capucha es gruesa y las mangas están atadas, la sudadera con capucha se caerá en esta posición.

○Parka de montaña (gruesa/dura)

Las telas de nailon suelen tener una silueta angular.

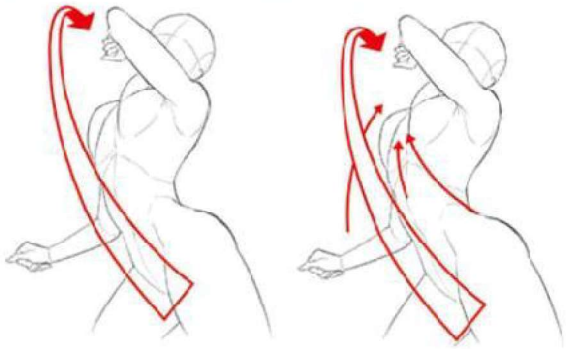
Arrugas efectivas en la ropa.

Las arrugas no están ahí sólo para dibujarse, sino que también tienen la función de expresar textura y movimiento. Aquí presentaremos algunos métodos de expresión.

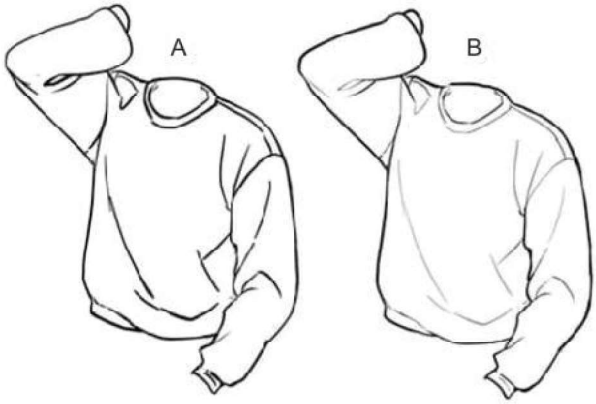
Enfatizar el movimiento/guiar la mirada

El ojo humano tiene tendencia a seguir líneas. Las arrugas en la ropa también son una de las líneas. También puedes enfatizar el movimiento y guiar la mirada agregando arrugas.

① Líneas con grandes movimientos ② Reforzado con líneas pequeñas (arrugas)



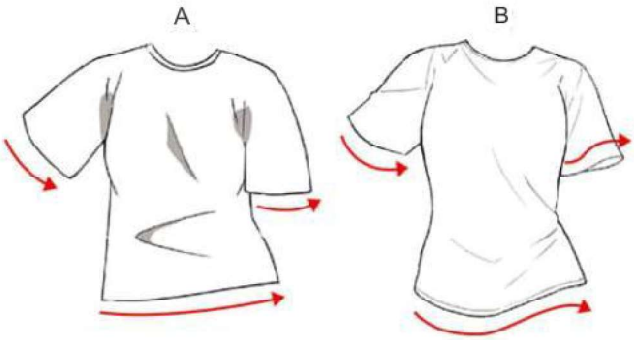
Fuerza de línea



R: Si todas las líneas se dibujan con un grosor constante, dará una impresión sólida y plana.

B: Cambiemos el grosor de las líneas de contorno y de las arrugas. Al adelgazar las líneas de las arrugas, se obtiene una apariencia más suave.

ritmo de lineas



A tiene dobladillo fijo y forma de manga, lo que le da una impresión estática. Por otro lado, si cambias la forma de la línea de izquierda a derecha como se muestra en B, o cambias la línea, puedes crear movimiento.

18 Dos arrugas que pueden aparecer en las bragas

P. No puedo dibujar arrugas según el grosor, la textura o el movimiento de la ropa. ¿Qué debería hacer ahora?

hacerlo,

Entendamos por qué se forman las arrugas. R. Al puedes hacer que tus dibujos sean más convincentes.

Sawawa 3

años en la industria

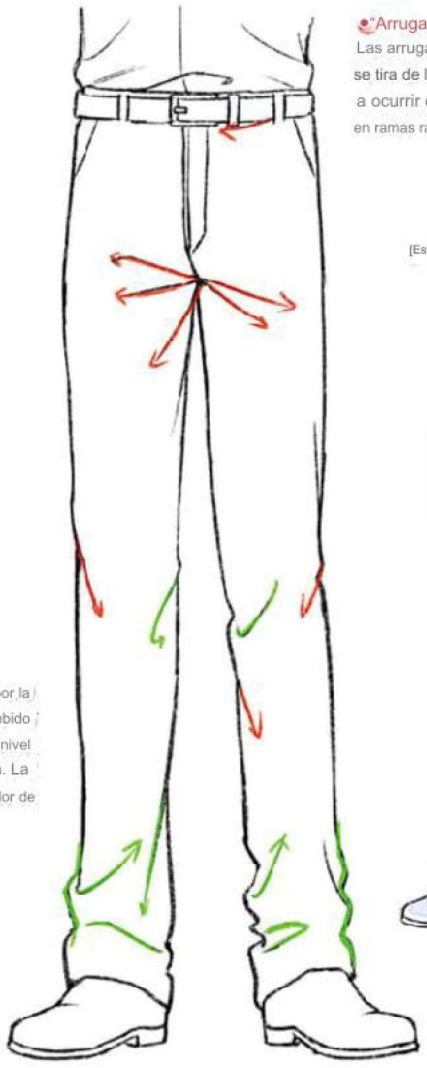
¡Corrigámoslo!

Si es consciente del material del interior y considera dónde es más probable que se formen las arrugas, podrá representar mejor las arrugas. Entendamos también el material de la ropa y las reglas para las arrugas.

dibujo poco favorecedor

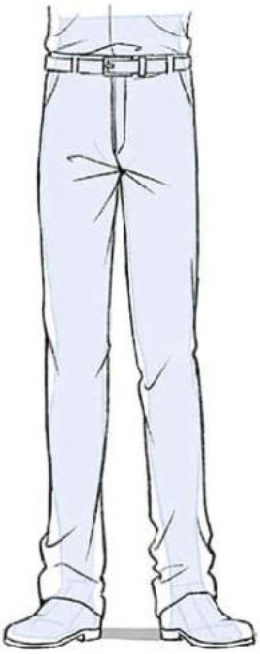
•"Arrugas caídas"
Son arrugas provocadas por la superposición de la tela debido a la gravedad. Hay un desnivel debido al exceso de tela. La tela tiende a ceder alrededor de los tobillos y las rodillas.

dibujo llamativo



•"Arrugas de tensión"
Las arrugas se producen cuando la tela se tira de las costuras de la ropa. Tiende a ocurrir en las articulaciones y crece en ramas radiales.

[Estado con cuerpo de elemento incluido]



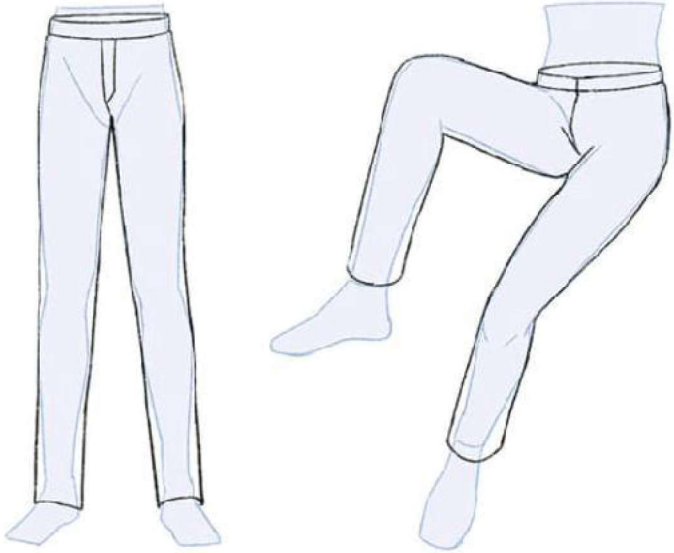
La parte azul es el cuerpo.

Tenga en cuenta el dibujo básico de arrugas.

Existen ciertas reglas para dibujar arrugas. Entendamos los conceptos básicos de las zonas propensas a las arrugas y los puntos a tener en cuenta. Aquí presentaremos los pasos.

① Decide la silueta que quieres dibujar.

En esta etapa, arregla la tela y la textura del disfraz.



②Determinar el flujo de arrugas.

Sea consciente de sus articulaciones y cree "arrugas de tensión" y "arrugas caídas".

- "Arrugas de tensión": dibuje aproximadamente el flujo de arrugas a medida que se acercan a las costuras y uniones.
- "Arrugas caídas": dado que la tela se superpone, tener en cuenta las líneas redondeadas creará buenas arrugas.

③ Agregue arrugas y pasos a lo largo del flujo.

Para el área de las "arrugas caídas", agregue un paso a la silueta.

Expresión de arrugas por diferencias de textura.

La cantidad y el tipo de arrugas variarán según la textura de la tela. Al comprender las características de cada uno, podrás crear dibujos convincentes que combinen con el entorno y la textura. Tenga en cuenta que las telas más rígidas tienden a arrugarse más, mientras que las telas más suaves tienden a arrugarse menos.

Pantalones ajustados

Es una tela dura y fina. Crea una silueta que se adapta perfectamente a tu cuerpo. Las arrugas son especialmente comunes alrededor de las articulaciones.

•pantalones de mezclilla

Es una tela dura y gruesa. Habrá fuertes arrugas lineales. Debido a que la tela es más gruesa, habrá arrugas más grandes que los pantalones ajustados.

•Pantalones deportivos chinos

La tela es suave y gruesa. La silueta está clavada y las líneas curvas. Es fácil que aparezcan arrugas caídas.

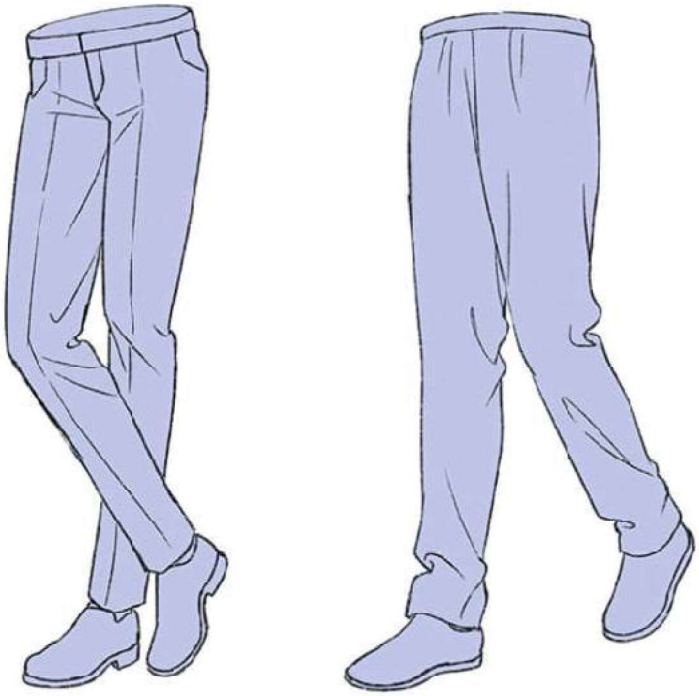
•Pantalones

Es una tela suave y fina. Las líneas se curvarán y arrugarán para crear la impresión de que caerán hacia abajo junto con la gravedad.

Piensa en una actuación que se destaque

Si haces que tu personaje se mueva o use ropa holgada, aparecerán arrugas. Al agregar sombras a lo largo de las arrugas, puedes darle a tu dibujo una sensación más convincente y tridimensional, así que asegúrate de tener esto en cuenta.

•Pantalones

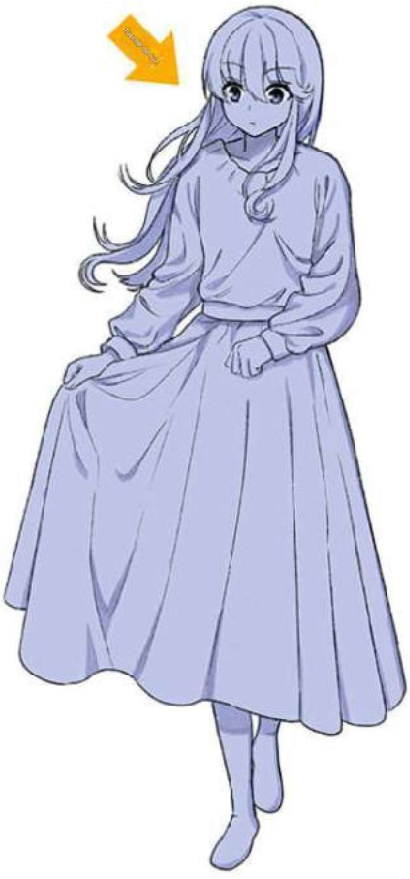


[Pantalones con sombras]

Las líneas de estiramiento y flacidez a lo largo del cuerpo y el movimiento son claramente visibles. La forma en que se arrugan los pantalones cambiará dependiendo de cómo doble las piernas y de la posición de las mismas, así que asegúrese de verificar si hay arrugas finas.

falda

[Falda con sombra]



Las faldas no muestran las líneas de tu cuerpo directamente, por lo que no verás muchas arrugas tirantes o caídas. Crea arrugas prestando atención al movimiento de la zona lumbar, donde la ropa está en estrecho contacto con el cuerpo, y al movimiento de las piernas. Al dibujar una ilustración, se priorizan las arrugas provocadas por el movimiento sobre los pliegues que forman parte del diseño.

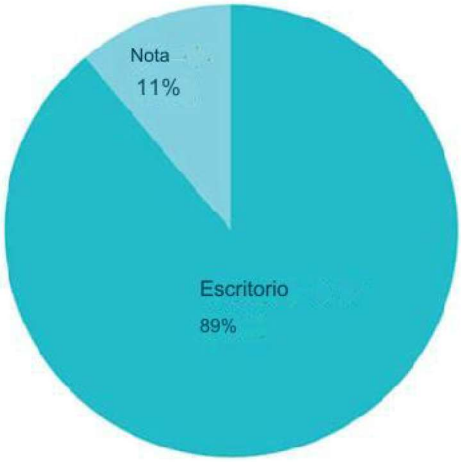
columna 01

¡Preguntamos a 100 profesionales!

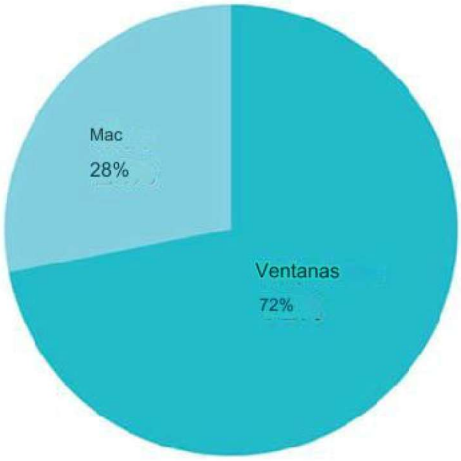
Entorno de producción de ilustraciones.

¡Cuéntenos sobre su entorno de producción de ilustraciones!

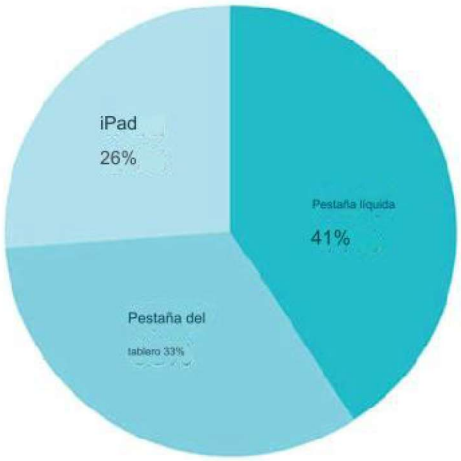
"¿Qué computadora estás usando?



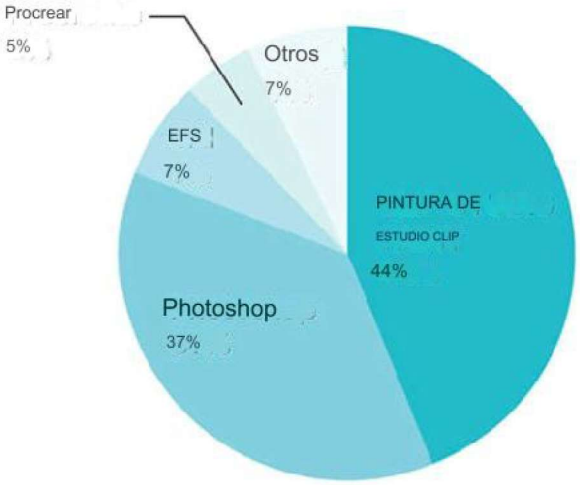
¿Cuál es el sistema operativo de su computadora?



"¿Qué pen tablet estás usando?



¿Cuáles son las herramientas de producción de ilustraciones?



¿Qué herramientas útiles recomiendas?

1er lugar: Pinterest

Muchos creadores apoyan la recopilación de materiales fotográficos esenciales para la producción de ilustraciones.

2do lugar: Muñeca de Diseño

Como muñeco de dibujo. Los modelos CLIP STUDIO PAINT 3D también se utilizan de la misma forma.

3er lugar:

Es útil para realizar golpes simples de fondos y objetos en Blender 3D.

"¿Qué libros de técnica recomiendas?

1er lugar: "Color y Luz - Cómo dibujar colores y luz para lograr realismo"

Escrito por James Gurney

2do Lugar: "Visión: Contar una Historia: Color, Luz y Composición"

Escrito por Hans P. Bacher

✓ 3er lugar: "Anatomía del Arte para Escultores" de Aldis Zarins y Sandys Kondratz

*Los tres libros están a la venta en Born Digital Co., Ltd.

¡Aprendamos técnicas
para lucir genial!

Composición/

posar

¡Este creador te enseñará!

Baba

miya

Iwanaka

Ko Hoshikawa

19 El cuerpo es la clave para los cuadros de pie

P. No soy bueno para colocar fotografías. ¿Cómo puedo dibujar bien?

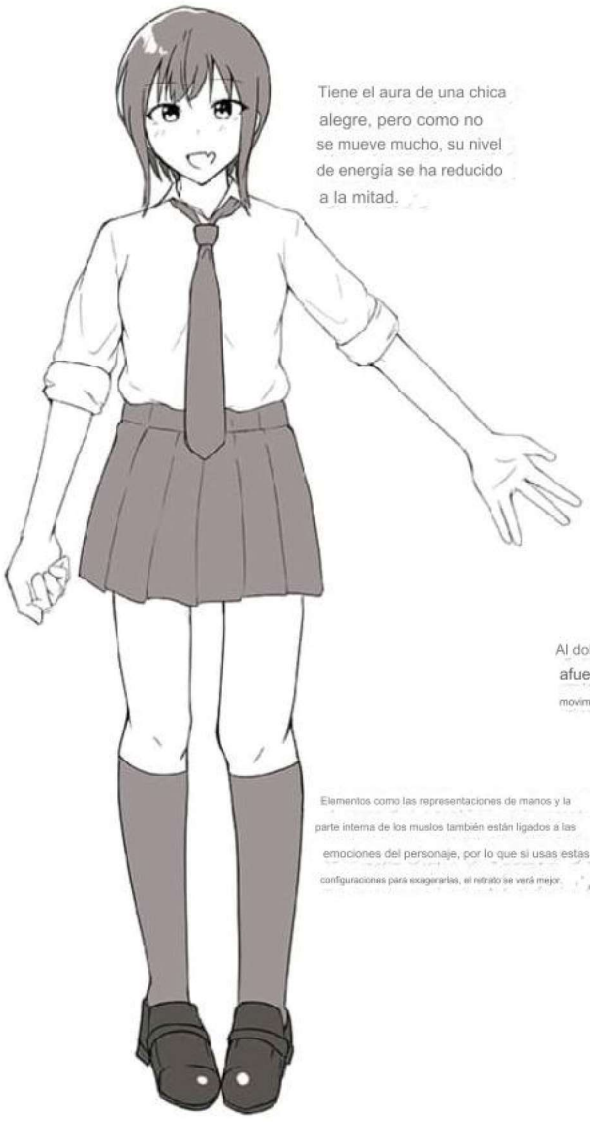
Para deshacerse de la sensación de estar de pie, intente agregar una sensación de frente y espalda a la postura de los brazos y piernas, o agregue movimiento a las piernas para combinar con la atmósfera brillante del personaje.

Baba 4
años en la industria

¡Corrigámoslo!

El equilibrio de los personajes está bien trazado. Para hacerlo aún mejor, intenta crear expresiones y movimientos faciales que sean apropiados para el personaje.

dibujo poco favorecedor



dibujo llamativo

¡Repasemos cómo dibujar Atari!

Atari es la base más básica para dibujar retratos. Si el golpe no sale bien, no saldrá como imaginabas, y por otro lado, si dibujas bien el golpe, podrás dibujar libremente retratos apropiados para el personaje.

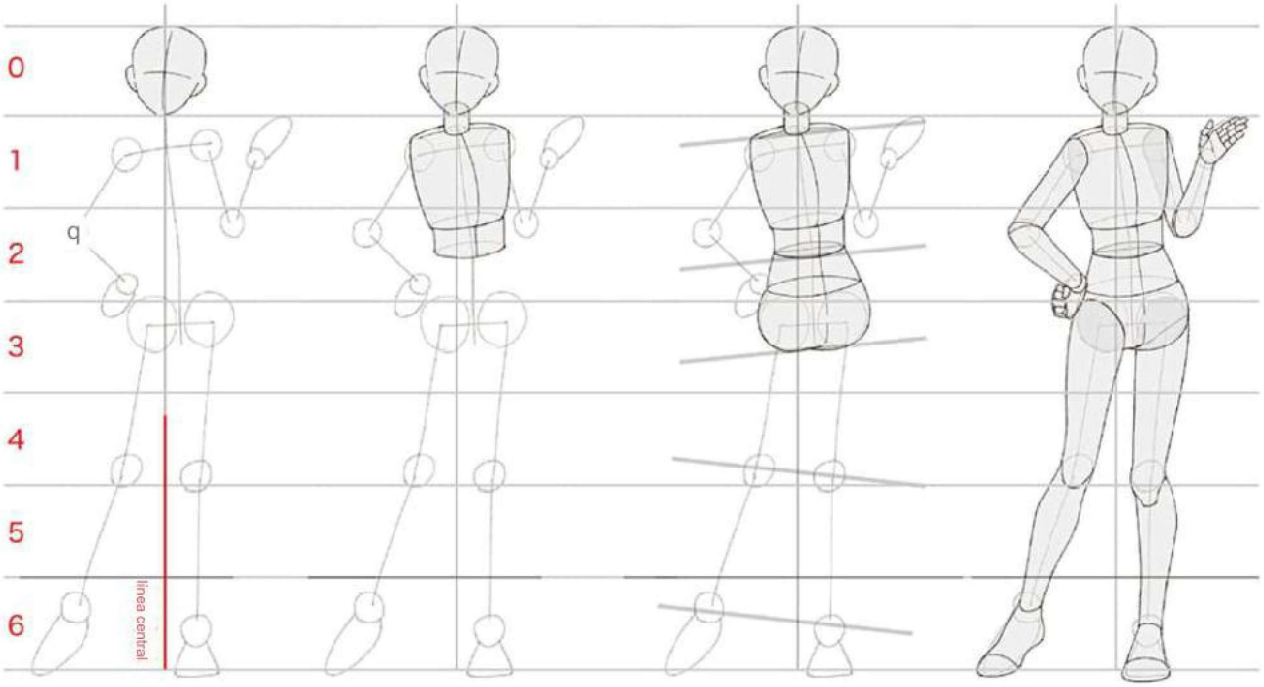
Cómo dibujar Atari

•Determine la dirección de la cabeza para determinar el equilibrio general de la figura del palo. Es especialmente fácil mantener el equilibrio si decides dónde aterrizarán primero tus pies.

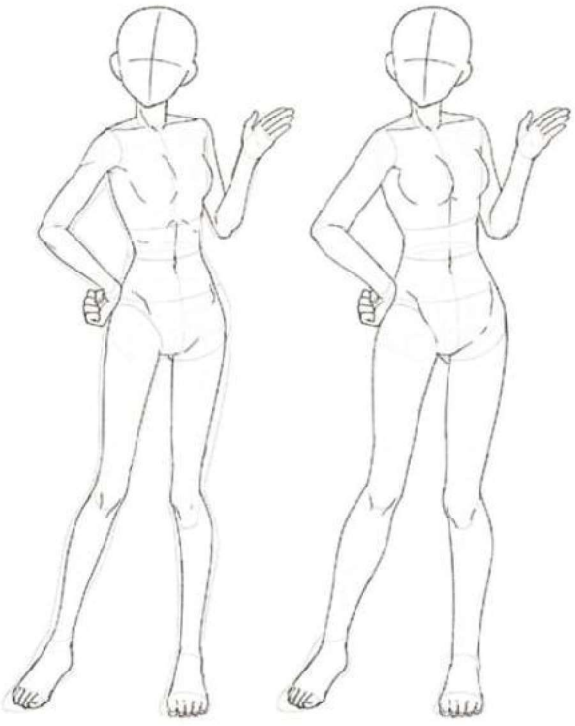
② Agrega carne a la figura de palitos. Al desarrollar parcialmente elementos como el pecho, la cintura y la zona lumbar, es más fácil captar la forma tridimensional.

•Al agregar una inclinación como la línea gris, no resaltará y se verá mejor.

•La imagen es hacer crecer tus brazos y piernas conscientemente. Será más fácil imaginarlo si eres consciente de la forma tridimensional de tu torso y caderas.



-Si le das cuerpo al personaje según Atari, el cuerpo está completo.



•OINT Ichiappu

[Pose que fortalece la impresión de energía]

[Pose que realza la feminidad]

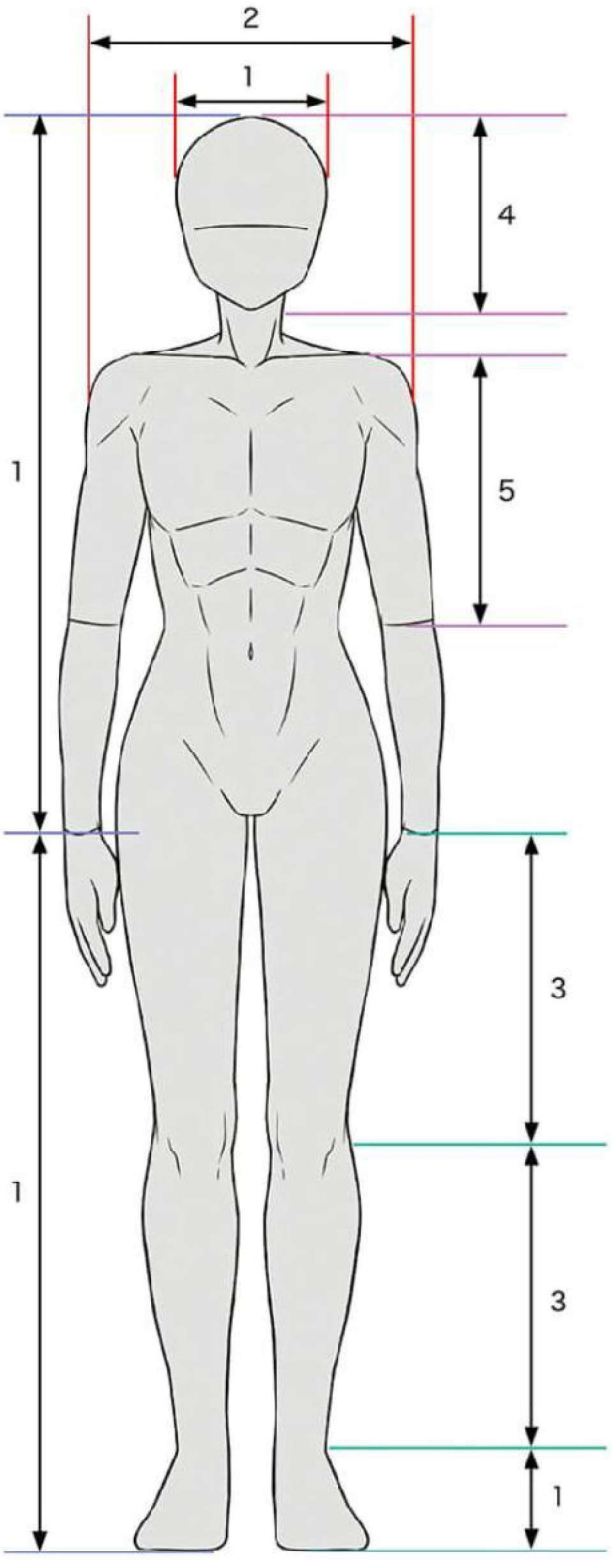
•Cuando no puedes decidirte por una pose

Primero imagina la personalidad, las líneas y las expresiones faciales del personaje que quieres dibujar. Una vez que hayas decidido la configuración del personaje, será más fácil imaginar la pose.

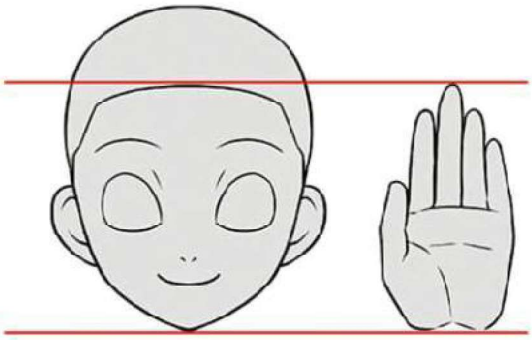
No perdamos las proporciones del cuerpo humano.

Al dibujar personas, el equilibrio es importante para que luzcan hermosas. Las proporciones del cuerpo humano variarán según el personaje que quieras dibujar, pero es útil recordar el estándar como guía.

proporciones estándar del cuerpo humano

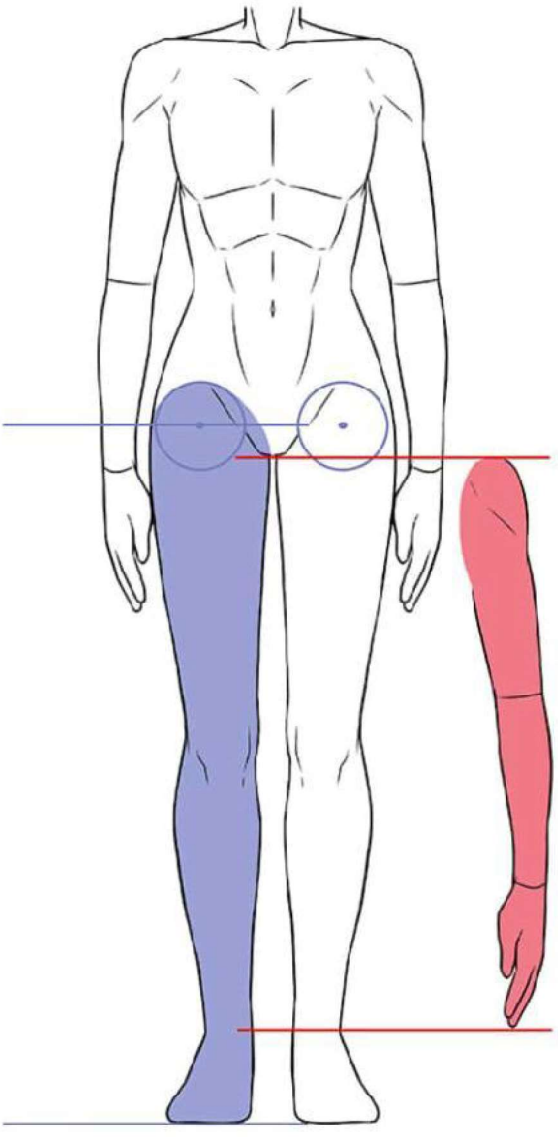


• Relación mano-cara



*El tamaño de las manos y la cara son aproximadamente iguales.

relación brazo-pierna



Ingle ~ talón

De hecho, dibujemos un personaje.

Una vez que hayas decidido la imagen del personaje que quieres dibujar, piensa en un retrato que sea adecuado para ese personaje. Aquí introduciremos los puntos a tener en cuenta utilizando como ejemplo las configuraciones para hombres y mujeres.

[Hombre] (Edad: 25-30 años)

- Cuando infles el pecho, imagina abrir los hombros hacia afuera.
  - La medida del pecho y el ancho de la cadera (vejiga) son aproximadamente iguales.
- Gira tus pies hacia afuera.
  - Parece que tiene mucho espacio
  - Alrededor del centro del muslo, ligeramente por encima de la pantorrilla
    Enfatizar (grueso)

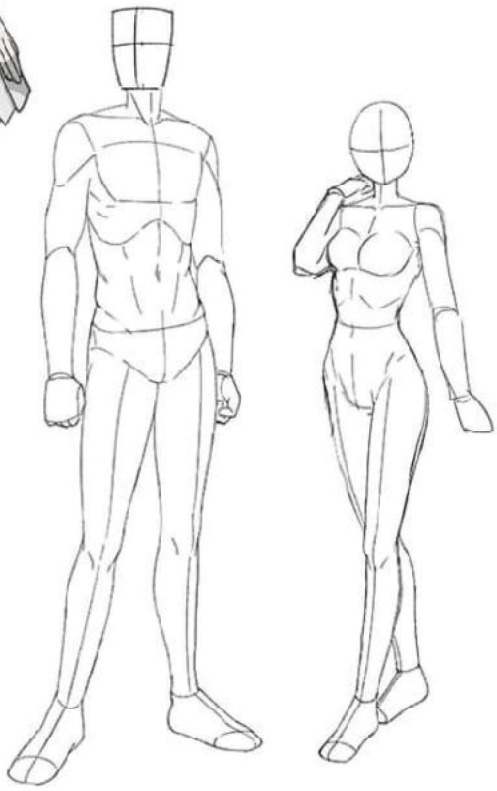
[Mujer] (Edad: 17-24 años)

- Al inflar el pecho, apriete el área entre los omóplatos.
  ``Imagen de tirar de los hombros hacia la espalda".
- Haz que la parte baja de tu cintura sea especialmente delgada. ``Agrandar tus glúteos le dará más definición.
  El cuello es más estrecho que el de los hombres en comparación con el tamaño de la cabeza.
  No gires las rodillas hacia afuera tanto como sea posible.
  ``Una excepción es cuando intencionalmente quieres parecer valiente, como cuando haces posturas de artes marciales o haces ejercicio.
- La articulación de la cadera (ubicación de la base del pie) es ancha

【común】

- Para articulaciones como muñecas y tobillos, complételas firmemente para darles una apariencia elegante.
- Si desea adelgazar su cuerpo, reduzca la agudeza de la parte superior de su cuerpo, lo que hará que su cuerpo luzca delicado o infantil.

[Cada contraposto]



20 posturas cómodas

P. Me siento incómodo con la postura. ¿Cómo puedo dibujar poses que se vean bien?

humanos.

Comprender los movimientos naturales y la estructura de los

Sí R. Al hacerlo, no sentirás ninguna molestia al posar.

Miya 6

¡Corrigámoslo!

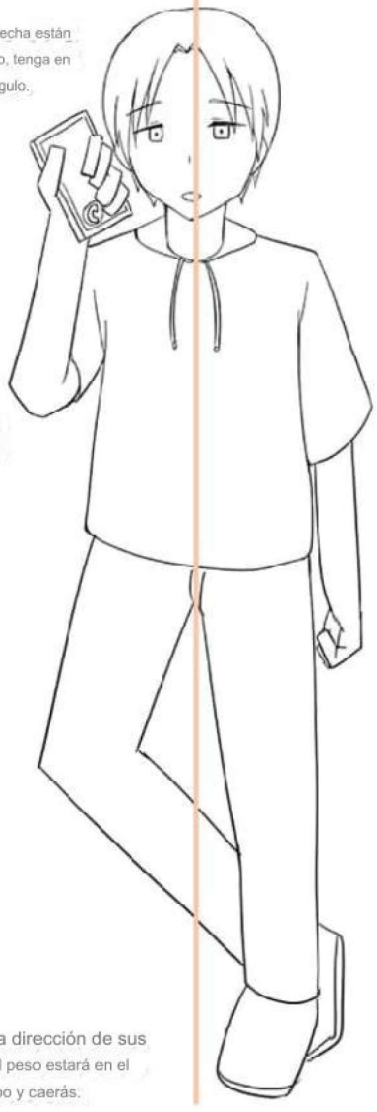
El cuerpo está bien equilibrado. Además, al ser consciente del centro de gravedad y comprender cómo se mueven los detalles del cuerpo con él, podrás hacer que tus movimientos sean más convincentes.

dibujo poco favorecedor

Las manos izquierda y derecha están invertidas. Al mismo tiempo, tenga en cuenta la dirección y el ángulo.

Sea consciente de la estructura de su ropa y de cómo se arruga.

Además, considere la dirección de sus pies. Si esto continúa, el peso estará en el lado derecho de tu cuerpo y caerás.

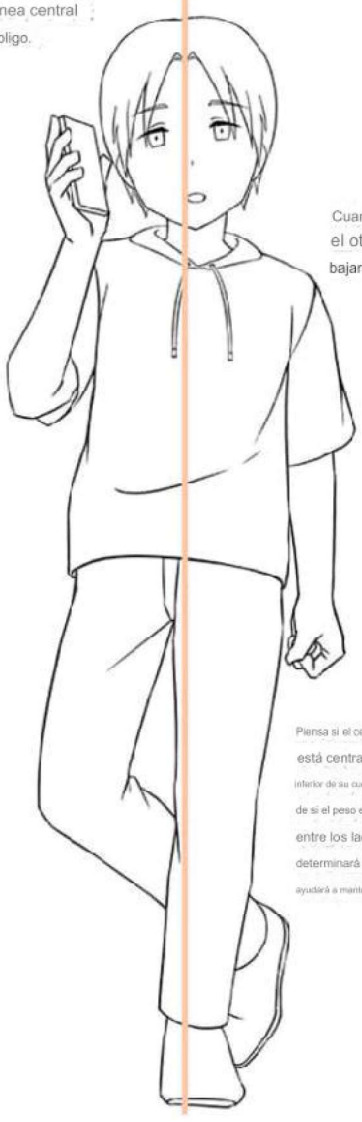


dibujo llamativo

Dibujemos una línea central centrada en el ombligo.

Cuando levantas un brazo, el otro hombro bajará en la misma medida.

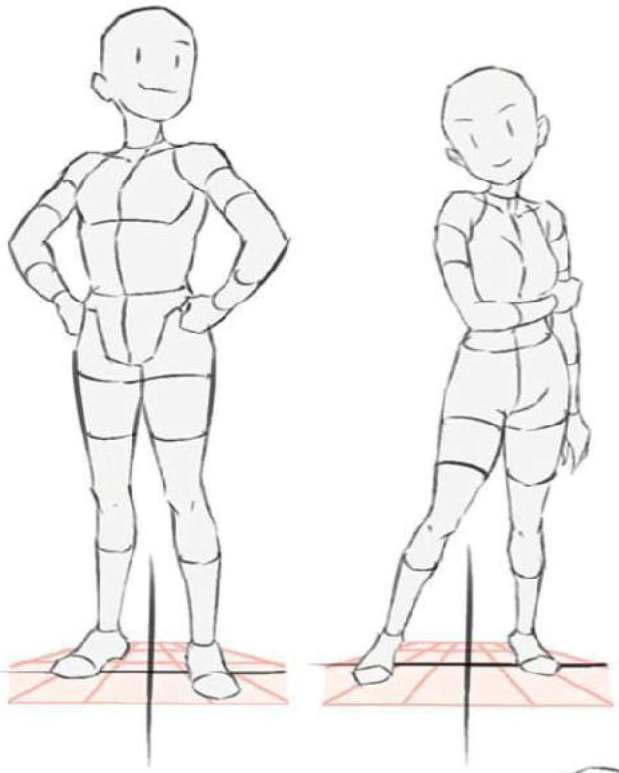
Piensa si el centro de gravedad de tus piernas está centrado. Al observar la parte inferior de su cuerpo en su conjunto, ser consciente de si el peso está distribuido uniformemente entre los lados izquierdo y derecho determinará la posición de sus pies y lo ayudará a mantener el equilibrio.



Pensemos en la pose.

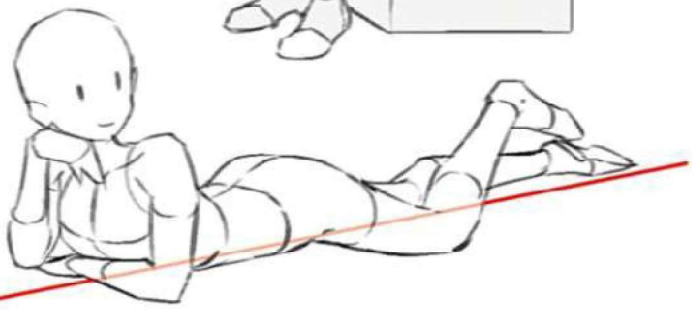
Lo importante al pensar en una pose es si tienes una comprensión firme de la estructura de la pose que deseas dibujar. Toma una foto de la pose que deseas dibujar o usa composiciones que se encuentran en Internet como referencia. Aquí hay algunas poses simples.

●Postura de pie



pose sentada

postura acostada



Ichiap OINT

[Rango de movimiento real]

[Por ilustracion]

Aunque es importante hacer referencia a personas reales para lograr el equilibrio, existen excepciones.

Si quieres dibujar una pose que muestre tanto el pecho como las nalgas, una persona normal sólo puede girar las caderas como se muestra en la ilustración de la izquierda. Sin embargo, esto haría que se viera mal, así que lo exageré un poco como se muestra en la ilustración de la derecha.

Torcerla.

Estar atento a los movimientos articulares.

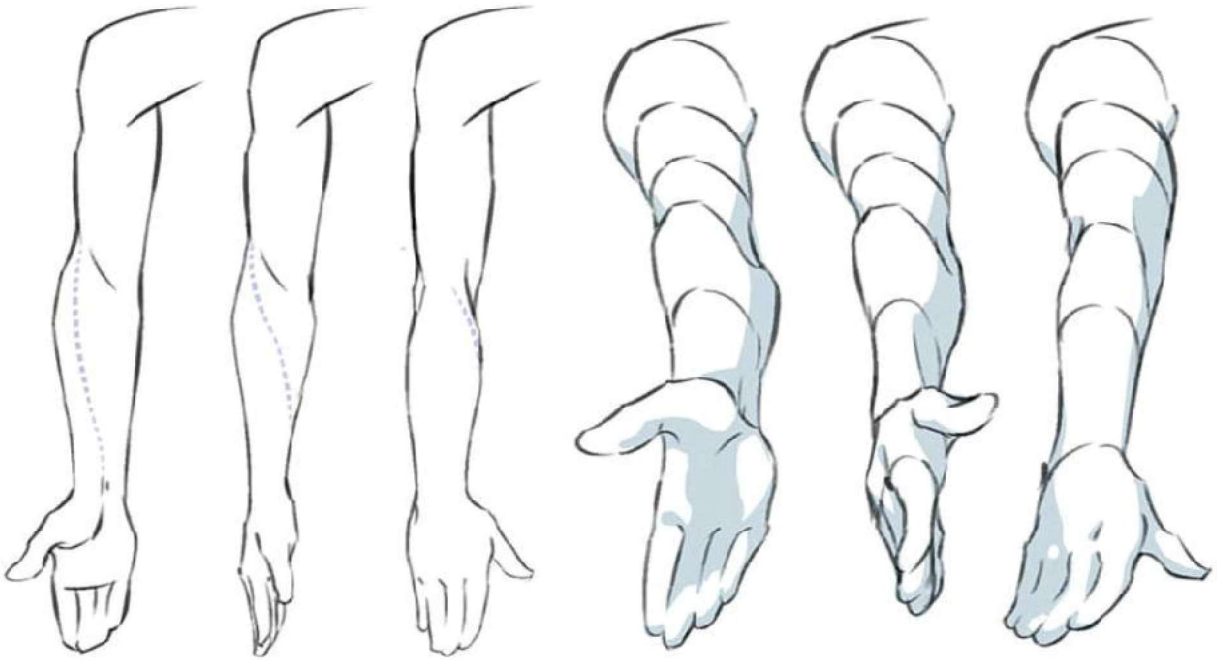
Introduciremos el rango de movimiento y el movimiento de las principales articulaciones. Al comprender el rango de movimiento, puedes dibujar personas en cualquier composición sin que parezcan fuera de lugar.

brazo

Tus codos no giran tan rápido como tus manos. Por fin puedes verlo desde el otro lado.

[Cuando se ve desde un lado]

[Cuando se ve desde el frente]



hombro

pierna

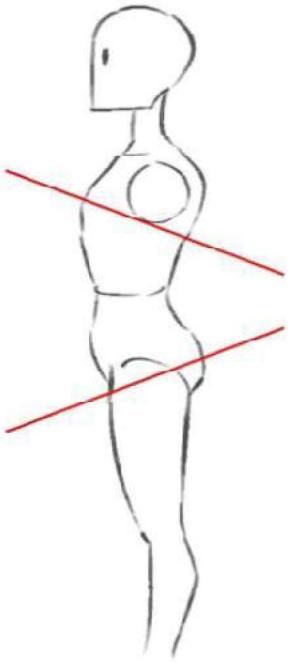
Básicamente, ya sea que tus piernas estén rectas o tus rodillas dobladas, las líneas centrales de tus rodillas y pies deben estar alineadas. Hay algo de movimiento cuando giras los tobillos, pero esas posturas son raras.

Ser consciente de los movimientos naturales del cuerpo humano.

No podrás adquirir las posturas naturales del cuerpo humano a menos que seas consciente de ellas con regularidad. Si desea dibujar ilustraciones de personajes de aspecto natural, observe las estructuras y los movimientos corporales de las personas en situaciones cotidianas. Como ejemplo, me gustaría introducir algunos cambios en las ilustraciones provocados por pequeños movimientos de personas.

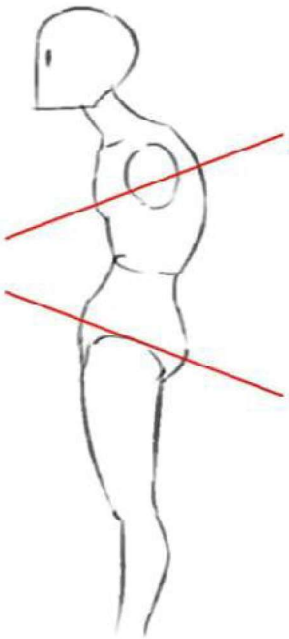
•Cómo se comporta la gente

[generalmente]



Básicamente, los personajes con el pecho afuera y las caderas levantadas se ven mejor.

[Jorobado]



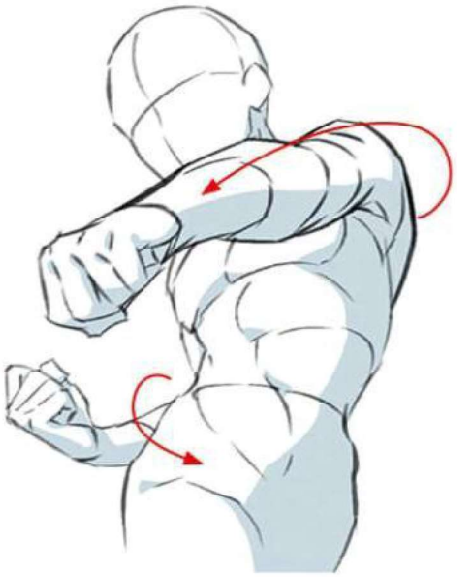
Para sostener la parte superior del cuerpo inclinada hacia adelante, las caderas se mueven hacia adelante. Como resultado, se caracterizan por la acumulación de carne alrededor del estómago.

Mecanismo de elevación del brazo.

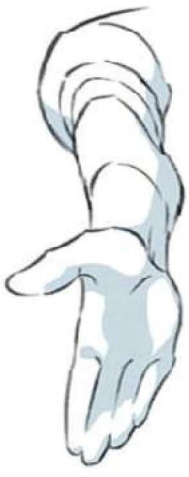
Cuando levantas un brazo, el hombro levantado subirá y el otro lado bajará. Además, si levantas ambos al mismo tiempo, tu espalda se contraerá y tu pecho parecerá hinchado.

• Posar con movimiento

Al ser consciente del flujo del movimiento del cuerpo humano, puedes hacer que las ilustraciones en movimiento sean más convincentes. La expresión de torsión es importante en las posturas en movimiento.



[Hagamos buen uso de las expresiones comprimidas]



Si dibujas la parte superior de los brazos y los antebrazos cortos sin hacerlos demasiado cortos, los brazos se verán bien en general. Además, asegúrese de dibujar los codos y la parte posterior de los codos con cuidado.

21 El personaje principal de la composición es lo que quieres mostrar.

P. Por favor dígame una composición que se vea bien.

R. Si piensas en lo que más quieres mostrar, puedes causar una impresión más fuerte en el espectador.

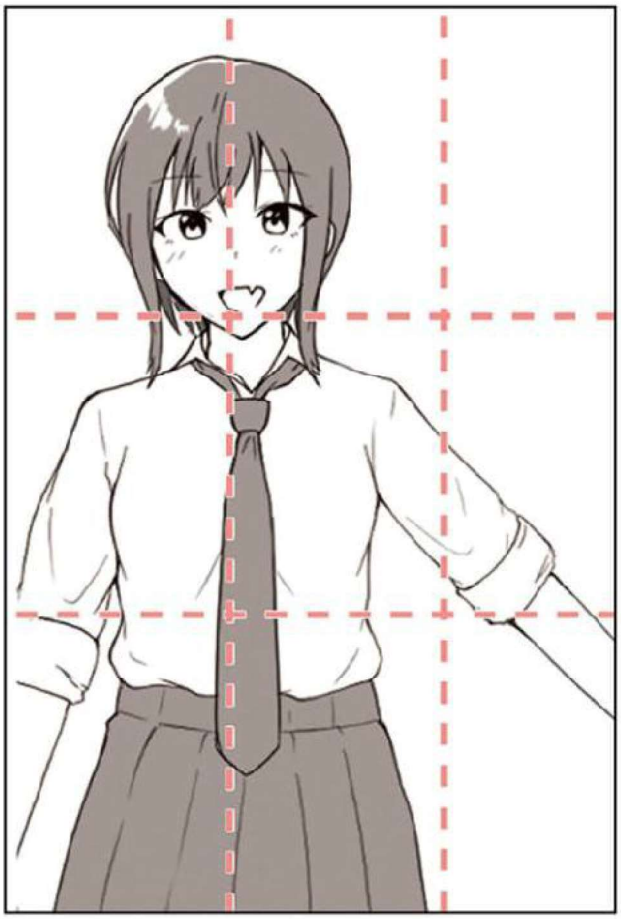
¡Corrigámoslo!

Incluso si eres capaz de dibujar un personaje convincente, si la composición no es sólida, no podrás expresar plenamente los puntos fuertes del personaje. Mejore sus ilustraciones entendiendo la composición.

dibujo poco favorecedor

En el caso de este tipo de ilustraciones, los rostros, las manos y las poses están dibujados de manera uniforme, lo que hace que la imagen sea menos impresionante cuando la miras de un vistazo. Si piensas en dónde quieres que la gente se centre en el personaje que dibujas, podrás crear una buena composición.

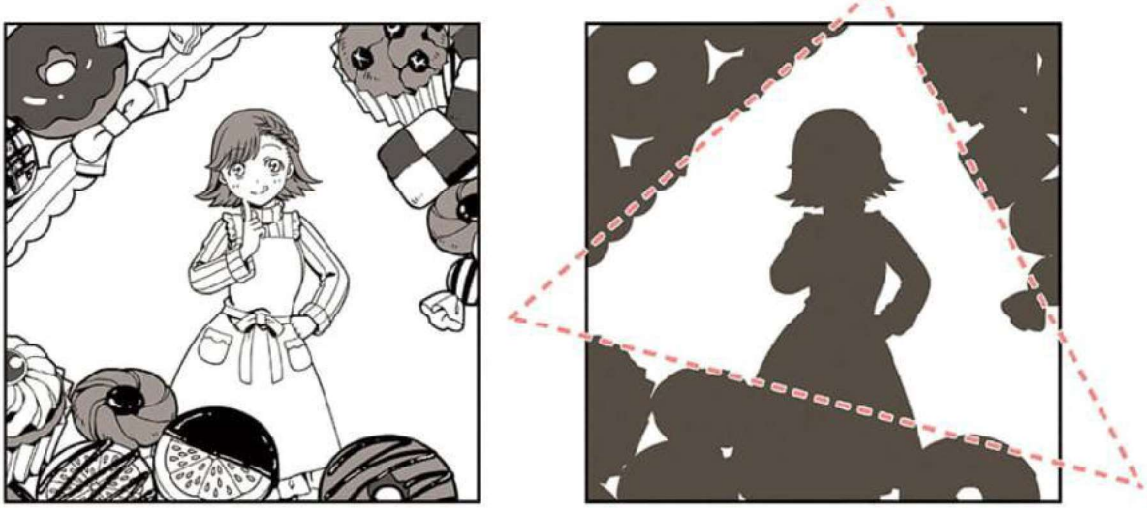
dibujo llamativo



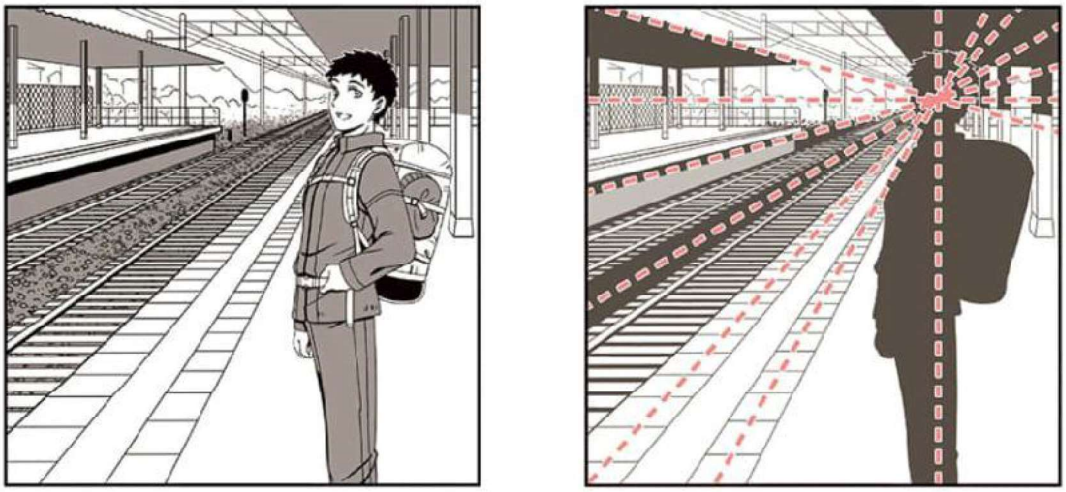
Puedes mejorar la impresión del personaje simplemente acercando la cámara. Por ejemplo, al colocar los personajes más juntos como se muestra en la imagen de arriba, puedes crear un efecto que haga que los personajes se sientan más cerca unos de otros. Además, al ser consciente de la estructura de tres partes, puedes crear una ilustración que tenga ritmo y encaje bien. (*La estructura de tres divisiones significa que la pantalla se divide vertical y horizontalmente en tercios, y las intersecciones y líneas son Una composición en la que el tema se sitúa en la misma dirección.)

bonita composición

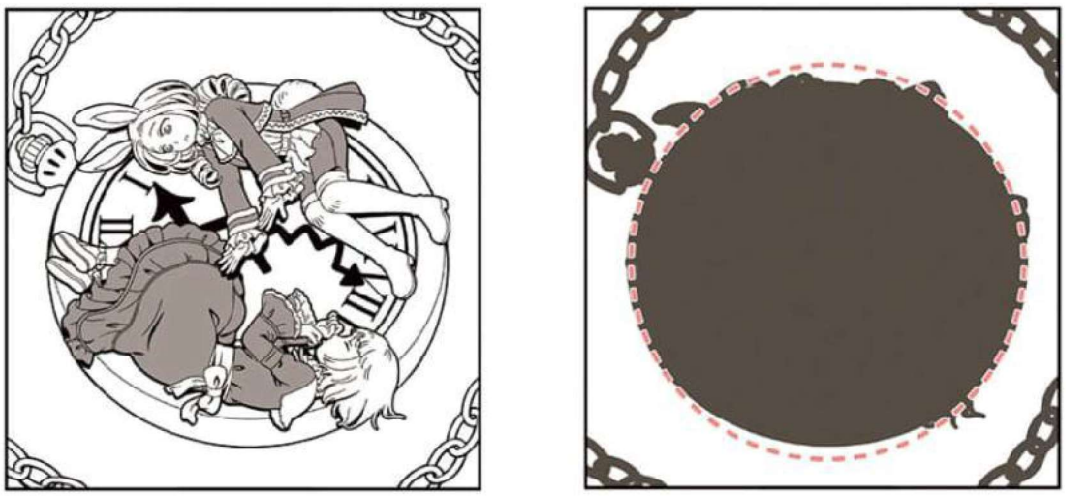
Intente buscar una composición que se vea bien, como prestar atención a las formas para crear movimiento en la pantalla o organizar el fondo de una manera que atraiga la atención hacia el personaje. Aquí hay unos ejemplos.



Al rodear al sujeto con objetos, da la impresión de que lo estás mirando. En la ilustración anterior, se utiliza un triángulo para crear un ritmo en la pantalla.



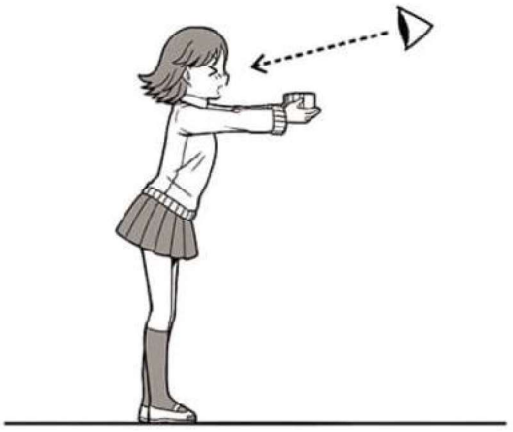
Al colocar al sujeto en el punto de fuga, puedes utilizar la perspectiva como una línea saturada, guiando el ojo incluso en escenas sin movimiento.



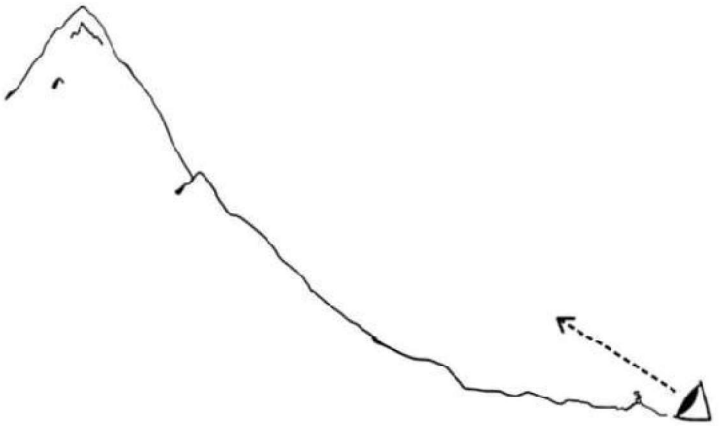
Una composición con un círculo en mente tiene una imagen estable y conservadora. Aunque es difícil crear movimiento, es eficaz para ilustraciones que dirigen la energía hacia adentro.

Considere la posición de la cámara.

Al ajustar el ángulo de la cámara, puedes explicar la situación y expresar los sentimientos del personaje. También introduciremos algunos ejemplos.



Este es el ángulo visto desde la persona que recibe el regalo. Esto tiene el efecto de hacer que la persona que ve la ilustración sienta que está directamente frente a ella. Es eficaz en situaciones que involucran relaciones interpersonales.



Angular desde abajo tiene el efecto de hacer que el sujeto se sienta más grande.

Al alinear el delineador de ojos con la línea de visión del personaje, puedes transmitirle a la persona que ve la ilustración el mundo que ve el personaje y la atmósfera que siente, desde una perspectiva similar a la del personaje.

Encuentra la mejor composición

Incluso si utilizas la misma ilustración, la impresión cambiará dependiendo de su ubicación. Busca una composición teniendo en cuenta las partes del personaje que dibujaste y la impresión que quieres dar.

Si colocas al personaje completo en el centro del lienzo, éste se verá desigual y los elementos individuales se diluirán, pero la composición será adecuada para explicar qué tipo de persona es.

Al aumentar los márgenes del campus, puedes dar la impresión de que el personaje está a punto de entrar o salir del campus. La gran cantidad de espacio en blanco crea una sensación de incomodidad y el hecho de que algunos de los personajes no sean visibles da al espectador espacio para la imaginación.

Al eliminar la mayor parte del espacio en blanco, puede crear una sensación de presión en la persona que ve la ilustración. También es eficaz cuando quieres resaltar expresiones faciales o partes específicas.

22 Técnicas para resaltar tu carácter

P. Quiero dibujar una ilustración que coincida con el estado de ánimo del personaje, pero no puedo decidirme sobre la composición.

R. Es importante que sea fácil de entender. Intentemos exagerar el personaje.

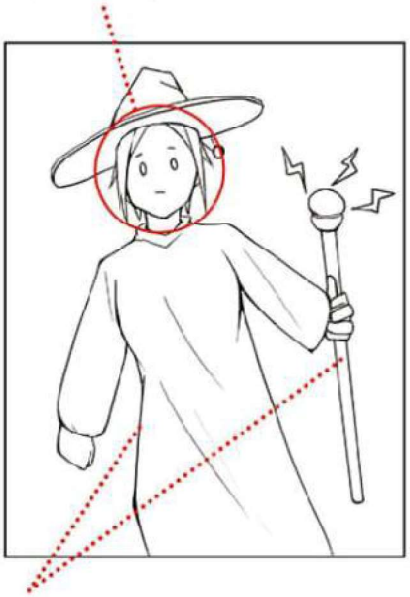
Ko Hoshikawa
Más de 10 años en la industria

¡Corrigámoslo!

Los personajes no se mueven mucho, por lo que la impresión general es tranquila. Intente exagerar sus expresiones faciales y poses para crear una composición atractiva.

dibujo poco favorecedor

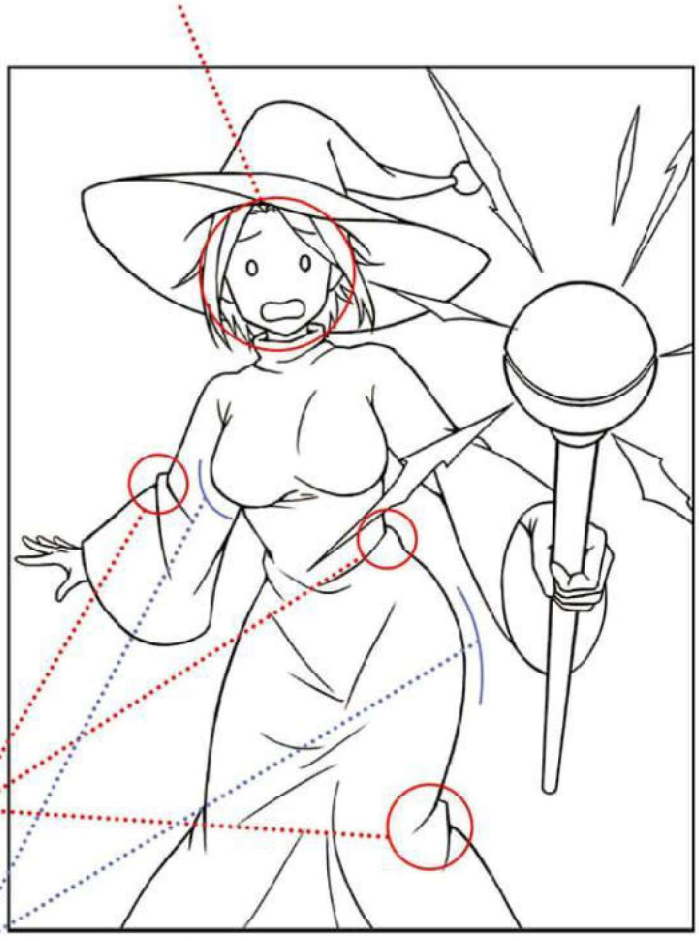
Como hay poca expresión, es difícil decidir la dirección de la composición. Dado que se trata de una ilustración de un personaje, decide la emoción y otros escenarios antes de pensar en la composición.



Tanto el personaje como el bastón miran al frente, sin sentido de perspectiva, dando como resultado una composición plana. Dado que la postura no implica mucho movimiento, parecerá que estás de pie.

dibujo llamativo

Simplemente agregar una expresión exagerada como esta puede ayudar al espectador a comprender la ilustración más fácilmente.



Al crear una sensación de frente y atrás entre el personaje y el bastón, se crea espacio dentro de la pantalla. También hace que sea más fácil entender qué parte del personaje quieres mostrar, para que puedas crear una composición que destaque.

Al crear movimiento en las articulaciones de los brazos, las caderas y las piernas, resulta más fácil ver el movimiento cuando se mira la ilustración en su conjunto.

Al dibujar bien las líneas del cuerpo, los personajes femeninos lucirán mejor.

Pensemos en la densidad

Al considerar la densidad, puedes guiar los ojos de la persona que ve tu ilustración. Primero me gustaría explicar qué es la guía visual por densidad.

① Cuando la densidad es constante

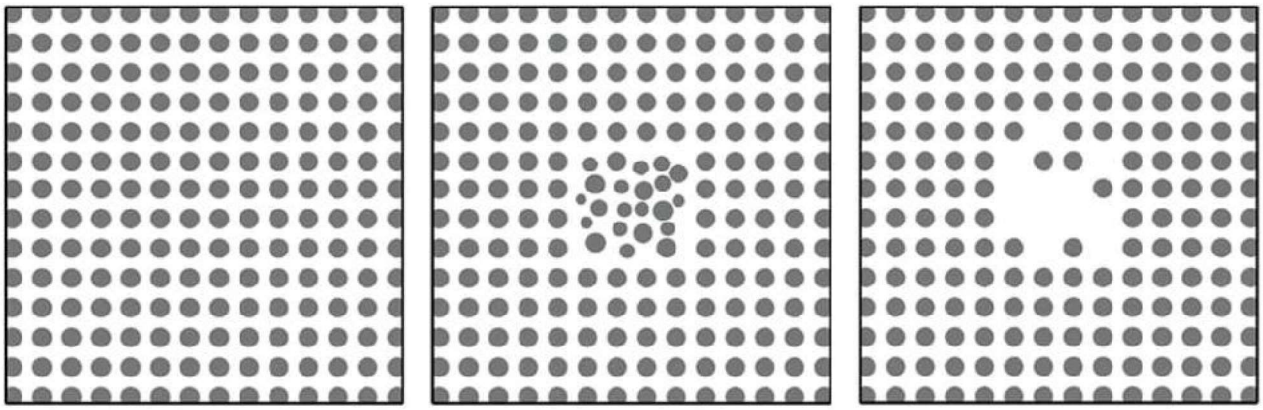
Dado que los puntos parecen normales, no hay partes particularmente llamativas.

② Cuando aumenta la densidad en el centro

Creo que la vista se siente naturalmente atraída por las áreas donde se concentran los puntos. Las áreas donde los puntos están densamente agrupados de esta manera se denominan "densos".

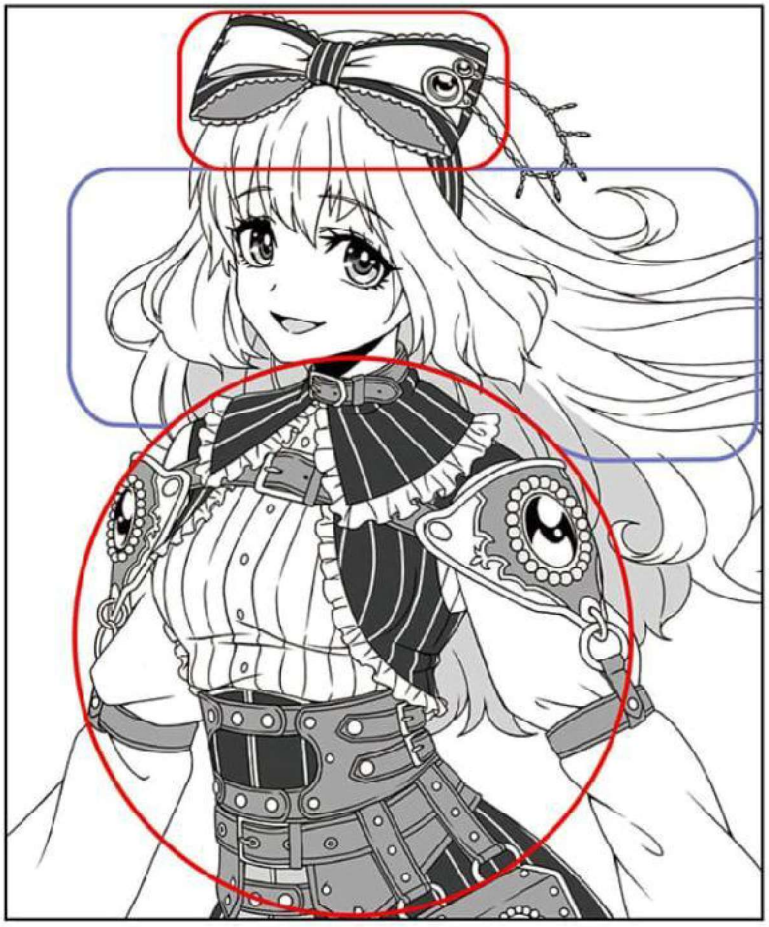
③ Cuando se reduce la densidad en el centro

También en este caso puedes dirigir la mirada hacia el espacio en blanco. Las áreas donde la densidad de puntos se reduce al reducir el número de puntos de esta manera se denominan "gruesas".



Al hacer un buen uso de "denso" y "grueso" como ② y ③, puedes guiar la vista hacia el punto que deseas mostrar en la ilustración. El punto más importante a tener en cuenta es que "ya sea grueso o denso, el foco está en el que tiene la menor proporción en la ilustración general".

Pensemos en la densidad mientras observamos la composición real.



En esta ilustración, la parte azul tiene una proporción menor que la parte roja, por lo que la atención se centra en la parte azul. Hemos agregado una gran cantidad de detalles a otras áreas además de la cara para que, al mirar la ilustración, la mirada se atraiga naturalmente hacia la cara.

Además, si prestas atención sólo al rostro, notarás que los ojos están claramente dibujados.

Resulta que son muchos. En un lugar donde hay poca escritura.

Debido a la "densidad", el rostro se convierte en el protagonista principal y da una impresión.

Puede

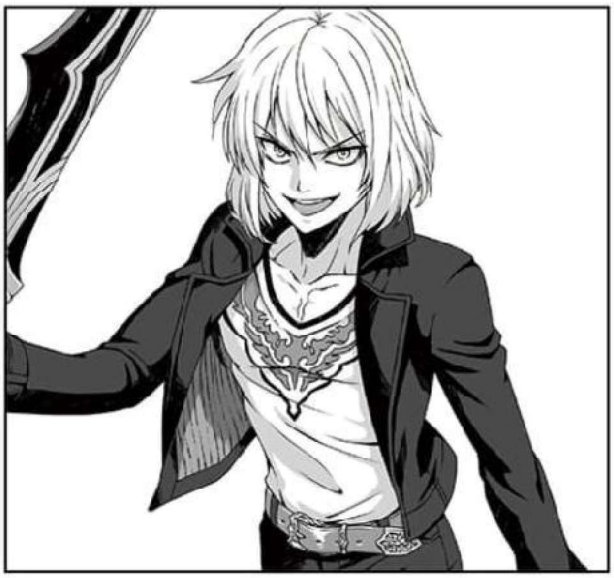
Zona roja: Zona con mucho dibujo.

Parte azul...parte con dibujito.

Prioriza lo que quieres mostrar

Piensa en lo que quieres mostrar en tu ilustración y crea una composición. Al hacerlo, la clave es utilizar varias técnicas de guía ocular para llamar la atención sobre las partes que desea mostrar. Echemos un vistazo a algunos consejos para guiar la vista utilizando ilustraciones de personajes como ejemplo.

ilustración normal

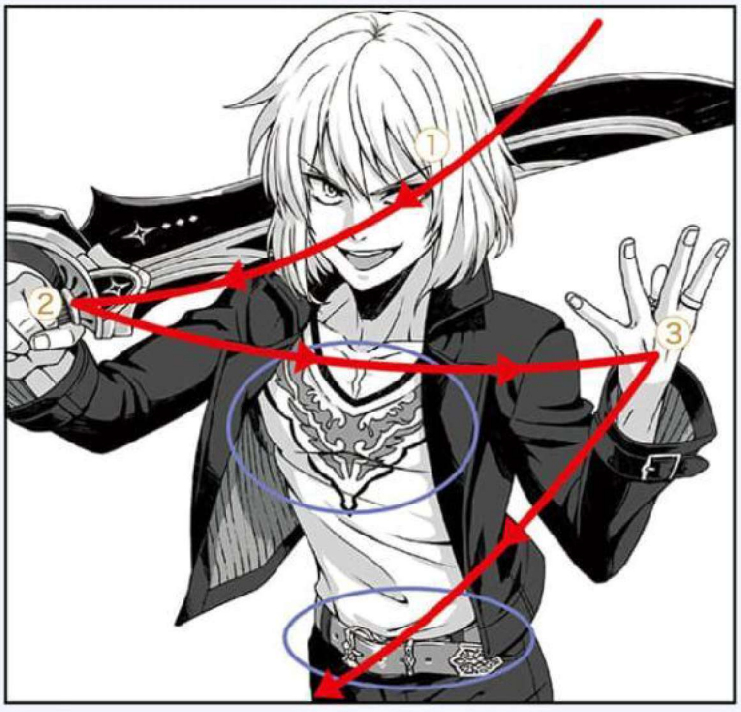


Para tener una buena visión de la imagen completa, utilicé una vista de pájaro de los personajes. En esta ilustración, las cosas que destacan están colocadas en diferentes lugares, lo que la hace adecuada si quieres que todo luzca uniforme. Sin embargo, en el caso de las ilustraciones de personajes, puedes hacer que la pantalla sea más fácil de entender posando y componiendo a los personajes de una manera que atraiga la atención hacia sus rostros.

Ilustración que llama la atención sobre el rostro.

Esta ilustración llama la atención sobre el rostro. La cara, el arma y la mano izquierda levantada del personaje se encuentran ligeramente por encima del centro del encuadre, donde es más probable que se enfoque el ojo. Esto aumenta la cantidad de información en la posición donde se ubica el rostro, facilitando la dirección de la mirada.

1ARRIBA PUNTO



El concepto de composición incluye no sólo la guía de línea de visión fija, sino también la guía de línea de visión móvil. En el caso de esta ilustración, el ojo está estructurado de manera que fluye a través de toda la ilustración en el orden de "(1) cara → (2) arma → (3) mano izquierda levantada", que es lo que desea. para mostrar la mayoría en la ilustración.

Además, al dibujar en la zona rodeada de azul, sirve como relevo para guiar el ojo.

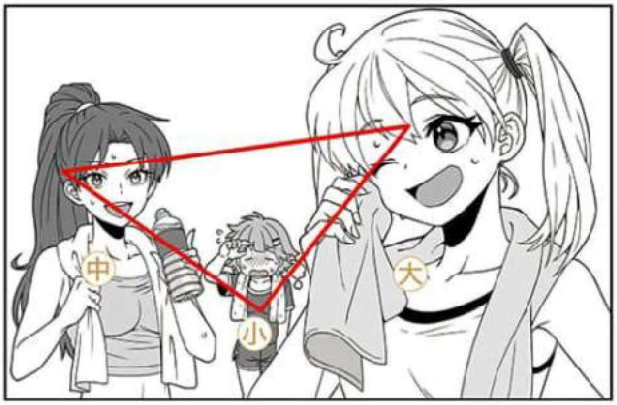
Utilice la guía ocular

Al utilizar la guía ocular, resulta más fácil transmitir lo que desea mostrar en la pantalla. Aquí presentaremos un ejemplo de guía ocular.

ordenar los motivos

Expresa la jerarquía de los motivos principales cambiando su tamaño y ubicación según su importancia. La siguiente ilustración utiliza perspectiva y un triángulo dentro del marco.

En esta ilustración, los motivos son del mismo tamaño, por lo que es difícil saber qué motivo desea ver principalmente.



Por otro lado, en esta ilustración se utiliza la perspectiva para diferenciar los motivos en grandes, medianos y pequeños. Al hacerlo, podrá dirigir la atención hacia el motivo más grande.

•Guiar el ojo con contraste

Además del tamaño del motivo y de dónde se coloca, también se puede utilizar el contraste para diferenciar el motivo principal.

Esta ilustración está coloreada toscamente y los motivos del primer plano y los motivos del reverso están igualmente dibujados. Este tipo de ilustración se utiliza para dibujar mobs y fondos, por lo que no es adecuada para esta ilustración.

En comparación con la ilustración de la izquierda, el contraste del motivo de la espalda es más claro, llamando la atención sobre el motivo de la espalda. No sólo eso, sino que los motivos del primer plano también están difuminados para diferenciarlos aún más.

columna 02

¡Preguntamos a 100 profesionales!

Hoja de verificación de mejora de la ilustración.

Cuando te concentras en la producción de ilustraciones, resulta difícil mirarlas objetivamente y resulta más fácil apresurarse. Si termina su trabajo tal como está, tiende a terminar luciendo extraño, por lo que hemos preparado una hoja de verificación para que la use cuando repinte su trabajo. Mi recomendación es dejarlo para un día cuando se termine el bruto. También es una buena idea echar un vistazo a los puntos en los que eres débil. Por favor, haga que sea más fácil ver el trabajo objetivamente.

☑ Si no entiendes algo, ¿miras los materiales y lo dibujas?

Si no entiendes algo, mira los materiales y dibújalo para que resulte más convincente. Para las ilustraciones de personajes, asegúrese de consultar los materiales al dibujar la estructura de la ropa, las arrugas y el diseño de los accesorios. Si recurre a su imaginación sin comprender la estructura real, le faltará poder de persuasión.

☑ ¿Eres capaz de dibujar teniendo en mente la tridimensionalidad?

Si no tienes experiencia, tiendes a olvidar la sensación de 3D. Al prestar atención a las secciones transversales y los lados de la figura en la etapa de dibujo, será más fácil obtener un efecto tridimensional. Es una buena idea pensar en todos los objetos como cubos, cilindros, etc. hasta que puedas dominarlos.

☑ ¿Hay un contraste entre la luz y la oscuridad en la pantalla?

Recomendamos terminar el boceto hasta el punto en que puedas entender los colores y la iluminación. Esto es para que sea más fácil obtener una impresión de la pantalla en la etapa inicial. En ese momento, comprueba si hay un marcado contraste entre la luz y la oscuridad. Si la diferencia entre brillo y oscuridad es débil, la pantalla se verá vaga.

☑ ¿Existe alguna diferencia en la cantidad de información en la pantalla?

Prioriza lo que quieres mostrar en pantalla. En lugar de abarrotar información de manera uniforme en toda la pantalla, agregar contraste ayuda a guiar el ojo hacia dónde mirar.

☑ ¿La pantalla tiene una sensación de frente y atrás?

Cuando hay una sensación de frente y atrás en la pantalla, da la impresión de que se ha creado un espacio, creando una actuación espectacular.

☑ Haz la ilustración más pequeña y comprueba la impresión.

Hoy en día, con los teléfonos inteligentes, hay más oportunidades de ver ilustraciones en pantallas pequeñas. Cuando dibujas en una computadora, lo haces en una pantalla grande, por lo que tiende a verse diferente de lo que ves en un teléfono inteligente. Prueba a hacer la ilustración cada vez más pequeña para comprobar tu impresión.

¡Aprendamos técnicas
para lucir genial!

Encendiendo

¡Este creador te enseñará!

puerto pequeño

sombrero y sombrero

23 Efecto tridimensional creado por sombras

P. No sé cómo proyectar una sombra sobre una persona.

R. Asegúrese de comprender la dirección en la que brilla la luz y el efecto tridimensional de la persona.

puerto pequeño

6 años en la industria

¡Corrigámoslo!

La sensación tridimensional del personaje cambia mucho dependiendo de si consideras cuidadosamente la iluminación e incluyes sombras o no. Aprenda a escribir correctamente.

dibujo poco favorecedor

La composición está bien dibujada y las finas sombras alrededor del rostro y las arrugas de la ropa son claramente visibles. Por otro lado, la cantidad total de sombras es pequeña y la forma en que aparecen es desigual, lo que hace que la ilustración parezca plana.

dibujo llamativo

Para eliminar variaciones, primero configure la fuente de luz. La configuración de la fuente de luz proyecta sombras en una dirección determinada, creando una sensación de unidad. Además, en lugar de simplemente proyectar sombras pequeñas, intente proyectar sombras más grandes en las partes. Al hacerlo, puedes darle a la ilustración una sensación tridimensional.

Echemos un vistazo a varias iluminaciones.

La luz directa no sólo proyecta sombras, sino que existen varios tipos de iluminación según la escena. Aquí te mostraremos cómo se crean las sombras cuando cambias la posición de la fuente de luz.

luz desde el frente

Retroiluminado

•Luz desde abajo

luz desde arriba

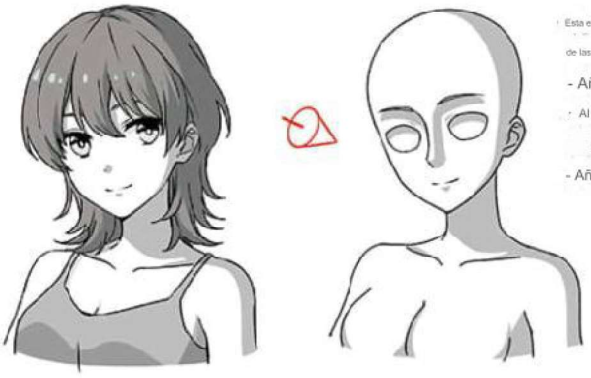
luz desde arriba en diagonal

"Luz diagonalmente arriba + luz reflejada

Proyectamos una sombra aproximadamente

Comprende dónde cae la sombra sobre la persona. Si comprende aproximadamente dónde caen las sombras, podrá determinar dónde es más probable que caigan.

sombra de piel



Esta es una referencia para áreas particularmente propensas a las sombras. (Debajo de las cejas, puente de la nariz, doble, debajo de los labios, etc.)

- Añade sombras prestando atención a que los ojos sean esféricos.
- Al crear sombras de piel, intente crear una curva hermosa tanto como sea posible para crear una apariencia suave.

Puedes apagarlo.

- Añade sombras teniendo en cuenta que quede un hueco en la clavícula.

sombra de pelo

- Añade sombras desde la línea del cabello según el flujo. Si agregas sombras finas teniendo en cuenta las líneas del cabello, parecerá cabello.

[Sombra ignorando el flujo y las líneas del cabello]

[Sombras teniendo en cuenta la fluidez y las líneas del cabello]

sombra de ropa

[Para paño suave]

- Hay muchas sombras finas porque se arruga fácilmente.
- Añade sombras teniendo en cuenta la dirección en la que cae la tela.

-La gravedad actúa sobre la ropa, entonces la imagen es que básicamente caen hacia abajo, y el exceso de tela se acumula en la parte inferior.

[Para tela rígida]

La cantidad de arrugas es pequeña, por lo que es una imagen en la que se agrega aproximadamente una sombra grande.

- En particular, agregar demasiadas arrugas finas a un traje le dará un aspecto desgastado, así que ajusta la cantidad de sombras teniendo en cuenta la sensación lujosa de la tela, como su grosor y firmeza.

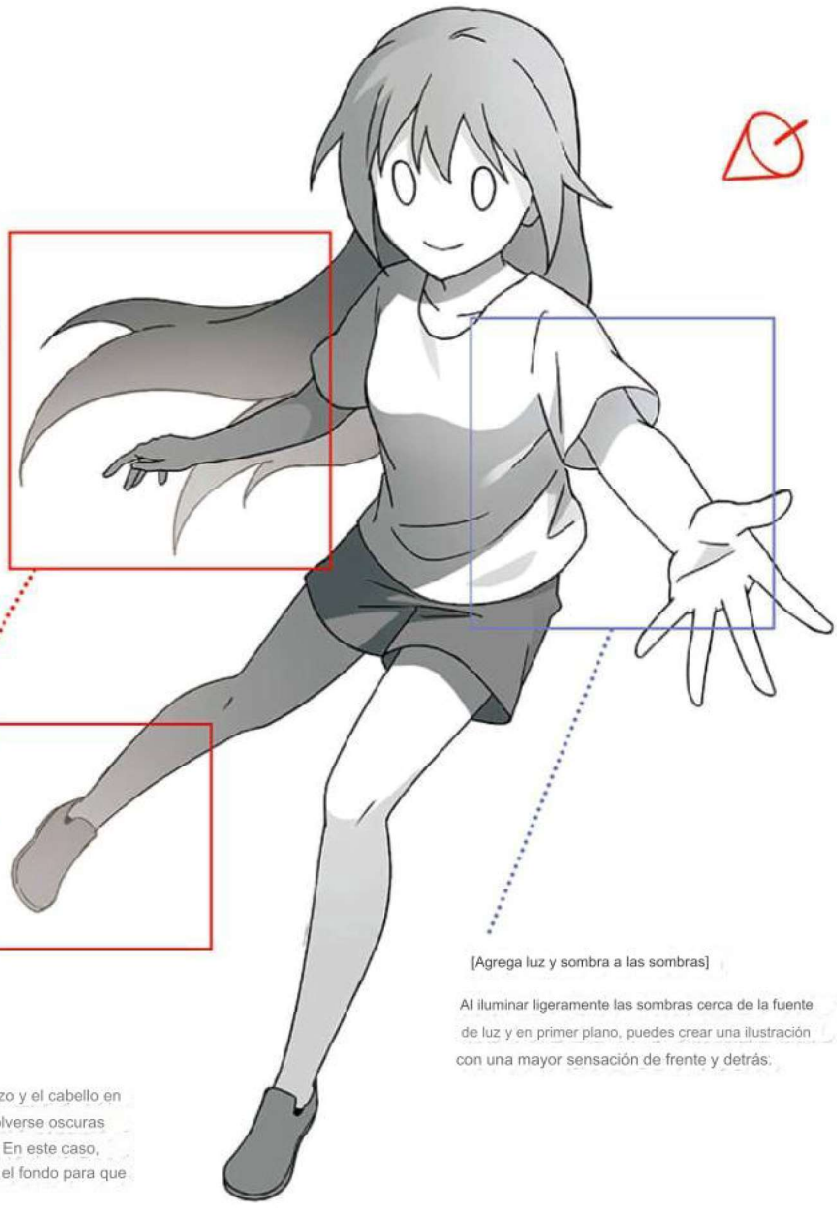
Demos una sensación del frente y la espalda.

La iluminación también puede dar un efecto tridimensional al movimiento. Además, tenga en cuenta la iluminación al considerar toda la ilustración.

Conceptos básicos para crear una sensación de frente y espalda.

Al iluminar las partes en primer plano y oscurecer las partes en el fondo, puede crear una sensación de frente y detrás en la ilustración. En la ilustración de la izquierda, las piernas, los brazos y el pelo de la espalda, que están recogidos hacia atrás, proyectan una gran sombra.

Aplicación para crear una sensación de frente y atrás.



[Agregue luz tenue para crear una sensación de perspectiva]

Las áreas donde se superponen varias partes, como el brazo y el cabello en la parte posterior de la ilustración de la derecha, pueden volverse oscuras y difíciles de entender si solo proyecta sombras en ambas. En este caso, puedes agregar luz al cabello más alejado y mezclarlo con el fondo para que parezca que las partes están más alejadas.

[Agrega luz y sombra a las sombras]

Al iluminar ligeramente las sombras cerca de la fuente de luz y en primer plano, puedes crear una ilustración con una mayor sensación de frente y detrás.

24 sombras de drama

dibujar Cómo combinar la atmósfera de la ilustración que deseas

P. No sé acerca de la iluminación efectiva.

en Introduzca varios tipos de iluminación, A. Piense la iluminación adecuada para la ilustración que desea dibujar.

4 años en la industria

¡Corrigámoslo!

En realidad, existen diversas fuentes de luz, como la luz natural, la luz interior y la iluminación indirecta. Sin embargo, en el caso de las ilustraciones, reducir la cantidad de fuentes de luz hará que la pantalla se vea más nítida. Decide la fuente de luz principal.

dibujo poco favorecedor

La atmósfera y las poses de los personajes están bien dibujadas. Sin embargo, debido a que la iluminación es plana, la ilustración no presenta irregularidades en general.

●dibujos brillantes

Al configurar la fuente de luz principal y agregar sombras al espacio, puedes crear una historia en la escena. Cuantas menos fuentes de luz haya, más dramática será la impresión; cuantas más haya, más cotidiana será la impresión. En el caso de la ilustración anterior, el poder del personaje aumenta al reducir la fuente de luz para que coincida con la atmósfera lánguida del personaje.

Creemos una diferencia en brillo y oscuridad.

Si no hay contraste entre el brillo y la oscuridad, la pantalla se verá borrosa en general. Al crear contrastes claros, puedes cambiar en gran medida la atmósfera de tu ilustración. Utiliza una iluminación que coincida con la imagen de la ilustración que deseas dibujar.

[Más o menos sombreado]

Esto crea una imagen simple y amigable. Este nivel de sombreado se recomienda para ilustraciones cotidianas y subpersonajes discretos.

[Se agregó sombra específica y se fortaleció la fuente de luz]

Puede agregar una sensación rica y una imagen dramática. Esto es efectivo cuando quieres dibujar una escena más específica o cuando quieres dibujar una ilustración que parece una parte recortada de una historia.

[Con luces y gradación agregadas]

Le da a la ilustración un aspecto magnífico porque parece como si estuviera siendo impactada por una luz más fuerte. Depende de la intensidad de la fuente de luz en sí, pero al aclarar el brillo y la oscuridad, como se muestra en la ilustración de la izquierda, el personaje se destacará. Si desea darle a sus ilustraciones una sensación de clase, intente agregar contrastes nítidos.

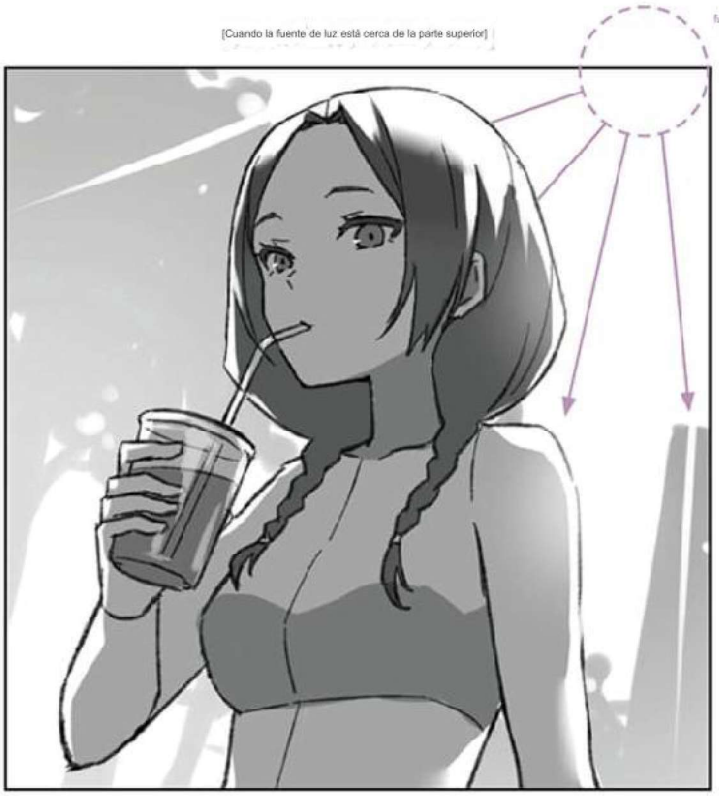
Probemos con la retroiluminación.

Esta técnica también se utiliza en fotografía, pero al utilizar retroiluminación y oscurecer la pantalla, puedes crear ilustraciones con una atmósfera dramática.

Asegúrese de conocer la ubicación de la fuente de luz.

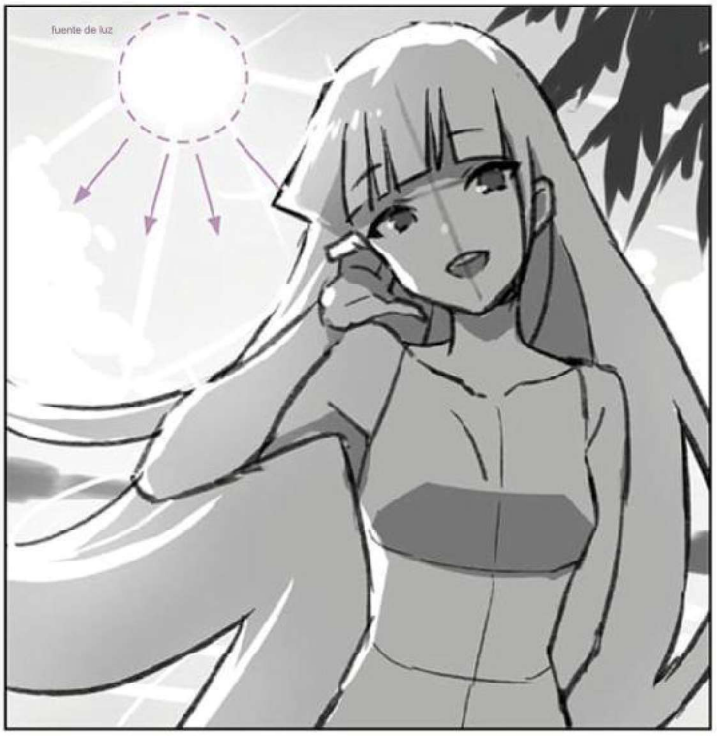
Comprenda sus fuentes de luz y la dirección de la luz que proviene de ellas. Dependiendo del ángulo y la ubicación de la luz, el área de la sombra y la forma en que aparece la sombra cambiarán.

[Cuando la fuente de luz está cerca de la parte superior]



Si la fuente de luz está arriba, se resaltará un área más grande en áreas como la cabeza y los hombros. Dado que el área de luz se hace más grande, puedes crear pantallas con un contraste más fuerte y mayores diferencias en brillo y oscuridad.

[Cuando la fuente de luz está cerca de la parte trasera]



Si la fuente de luz está en la parte posterior, aparecerá un brillo fino en el personaje. Dado que hay menos contraste que con una fuente de luz desde arriba, el fondo y los personajes se combinan bien, lo que le permite crear una pantalla con una sensación de unidad.

Además, dependiendo de si la fuente de luz está en el lado izquierdo o derecho, habrá lados donde aparecerán luces y lados donde no. En la ilustración de la izquierda, la fuente de luz está a la izquierda, por lo que no hay resaltado en el lado derecho del personaje.

Destacamos la silueta.

Al utilizar la iluminación para enfatizar las siluetas, puedes agregar dramatismo a tus ilustraciones y resaltar los detalles y las áreas que deseas mostrar.

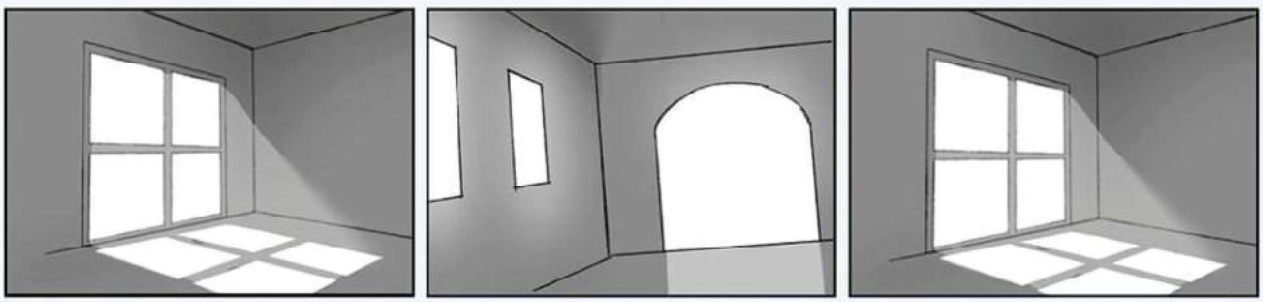
[Producción dramática]

Puedes crear una impresión dramática oscureciendo extremadamente el brillo de los fondos y las sombras, e iluminando todo lo demás. Cuanto más fuerte sea el contraste entre brillo y oscuridad, más efectivo será.

[Énfasis]

Al colocar la luz sobre un fondo oscuro y aumentar el contraste, puedes ajustar la pantalla y hacer que el motivo destaque.

Ichiap OINT



Sólo un poco de atención a la iluminación de la habitación puede aumentar en gran medida el dramatismo de la pantalla, así que incorporémoslo a la iluminación. Con solo colocar objetos pequeños y personas en un espacio como el de la ilustración de arriba, puedes crear una pintura atractiva de una sola página. Si cambia la ubicación o la posición de la ventana, la posición de la iluminación también cambiará. Si tiene una imagen específica en mente, mire fotografías y catálogos similares. Además, la hora del día se puede expresar mediante la intensidad y el color de la luz que entra.

columna 03

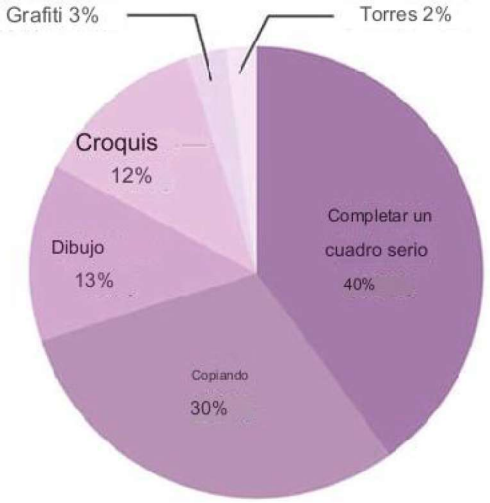
¡Preguntamos a 100 profesionales!

Formas recomendadas para mejorar tus habilidades de ilustración

¡Dime tu forma recomendada de mejorar tus habilidades de ilustración!

1er lugar: "Terminar un cuadro serio"

- Si no terminas la pintura en serio, no sabrás lo que te falta.
- Esta es la forma más sencilla de comprobar tu habilidad actual.
- La tensión de "hacer que un tercero vea tus dibujos serios" conducirá a una mejora.



2do lugar: "Copiando"

- Puede acercarse al estilo de pintura que desee, comprender los conceptos básicos y aprender sobre las técnicas de artistas expertos.
- Dado que el objetivo es claro, puedes ver objetivamente dónde te falta.
- Creo que es más divertido dibujar con "el patrón que quieres dibujar".

◆3er lugar: "Dibujo"

- El dibujo entrena tu imaginación porque ves y "sientes" cosas que no se pueden ver, como la atmósfera, la textura, la luz y las sombras.
- Para ilustraciones de personajes, se recomienda dibujar el cuerpo humano continuamente.

✓4to lugar: "Croqui"

- Creo que la capacidad de observar cuidadosamente el flujo y el movimiento del cuerpo humano es un atajo para mejorar tu capacidad para dibujar personajes.
- Memorizar varias posturas añade profundidad a la situación.

¡Cuéntenos sobre algún método particularmente efectivo que haya utilizado para mejorar sus habilidades!

- Mira varias imágenes y practica cada parte.
- Haz un dibujo de la persona objetivo a tu lado.
- Intenta dibujar cosas que no puedas dibujar o en las que no seas bueno. Intenta resolverlo por tu cuenta comprando materiales o buscando referencias hasta que estés satisfecho. Comprende en qué eres débil y por qué eres débil en eso. Es importante hacerlo.
- Copiar, calcar, dibujar, dedicar tiempo a cada pieza.
- Lo que mejor mejoré fue mostrar mi trabajo a alguien que era bueno en ello y hacer que se sintiera libre de corregirlo.
- Investiga y dibuja mientras miras con atención. Si adquieres el hábito de investigar cosas en lugar de simplemente dibujarlas, podrás dibujar más de lo que esperabas, te divertirás más y querrás enfrentar varios desafíos.
- Dibujar todos los días.

Ten un rival conocido cuyo rostro conoces.

- Libros sobre temas médicos y quiroprácticos, como ejercicio pélvico y rango de movimiento de las articulaciones. Puedo entenderlo teóricamente.
- Echa un vistazo a las ilustraciones de tendencia.
- Mirar las pinturas de varios artistas y acumular conocimientos.
- Ver el proceso de producción de varias personas.
- Vuelve a las ilustraciones anteriores de los artistas que te gustan en SNS y encuentra las que te gustan. Analiza el motivo.
- Puedes aprender los conceptos básicos del movimiento simplificado del cuerpo humano a partir de los dibujos de los animadores.

Me concentré principalmente en dibujos de 1 hora. Seguí intentando ver qué podía terminar en una hora. Creo que me ayudó a comprender mi nivel de habilidad actual y me ayudó a practicar cómo asignar mi tiempo para terminar y cómo componer.

- Usar un servicio de revistas de todo lo que puedas leer (como Rakuten Magazine o d Magazine) es más rentable que los medios impresos y te permite practicar mientras la ves en múltiples dispositivos, como teléfonos inteligentes, computadoras y iPads.
- Al practicar el cuerpo básico, es más fácil de entender si incluyes la línea media y las líneas de perspectiva transversales. se profundiza.
- Practiqué creando un efecto tridimensional con poca información, como reduciendo el número de líneas y usando solo un color para las sombras.

Anime y juegos favoritos. Intente dibujar un cuadro de esto con su propia imagen (sin dejar rastro). Aprendí a agregar efectos y crear la atmósfera de una pintura.

- Para ángulos de visión que el cuerpo humano no comprende bien, cree datos 3D e imítelos dibujándolos y aplicándolos al cuerpo.

PARTE 2

¡Le preguntamos a un creador popular!

dibujo especial Técnica

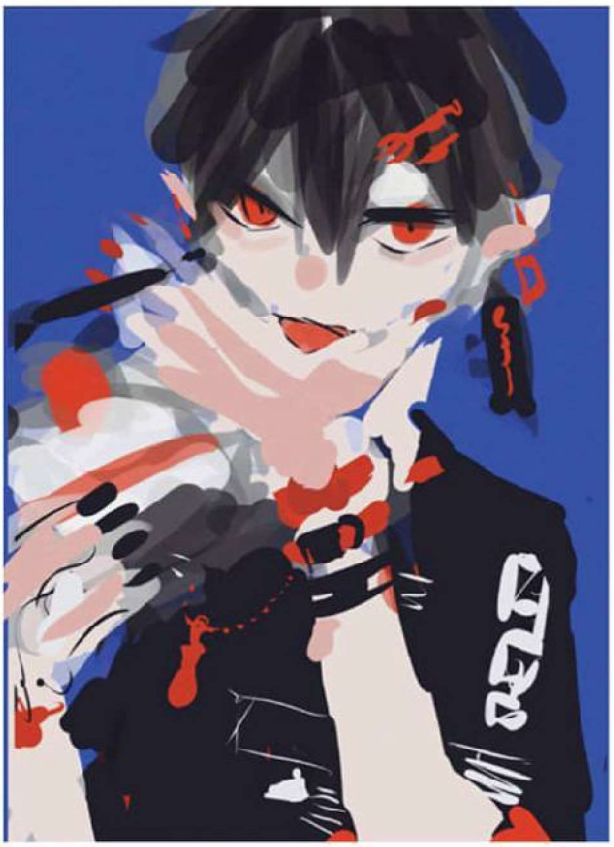
Crujido 2

Hacer que el vídeo
esté disponible ahora

01 Producción aproximada

Primero, decide los colores y el motivo de la ilustración. En base a lo que he decidido, hago el diseño de personajes, la composición y los borradores de una vez, pero si a mitad del camino no me gusta o se me ocurre una idea mejor, tengo que empezar de cero. y repetir el proceso. Dado que dibujas ilustraciones como pasatiempo, lo mejor es dibujar lo que te guste.

▪Ejemplo aproximado 1

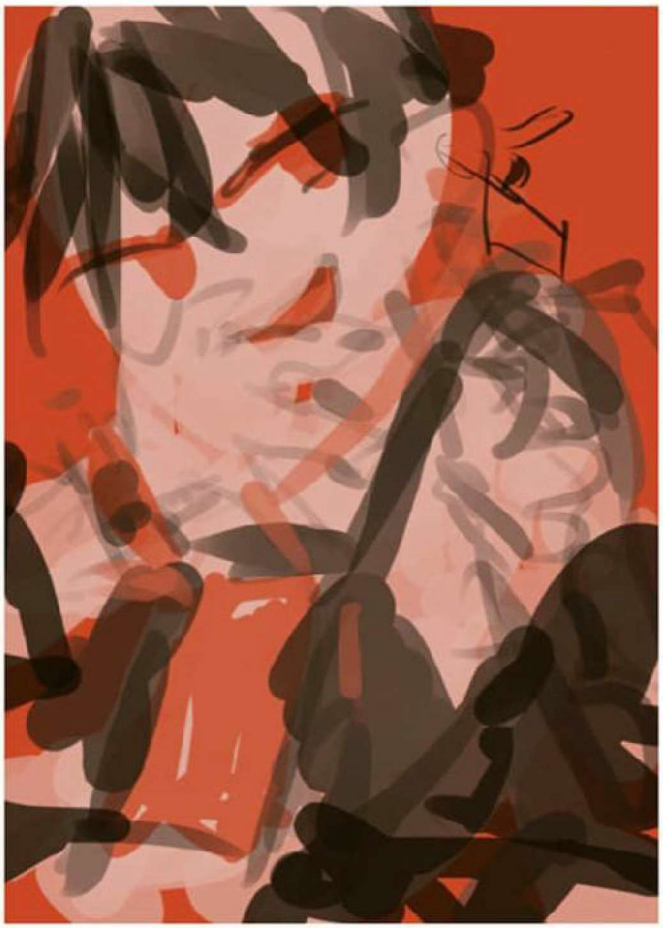


Un hombre que come un pastel estilo cyberpunk, principalmente en azul, rojo y blanco.

Compromiso **PUNTO**

Utilice una aplicación llamada Colores para crear una combinación de colores que se acerque a su imagen y luego cree un boceto basado en eso.

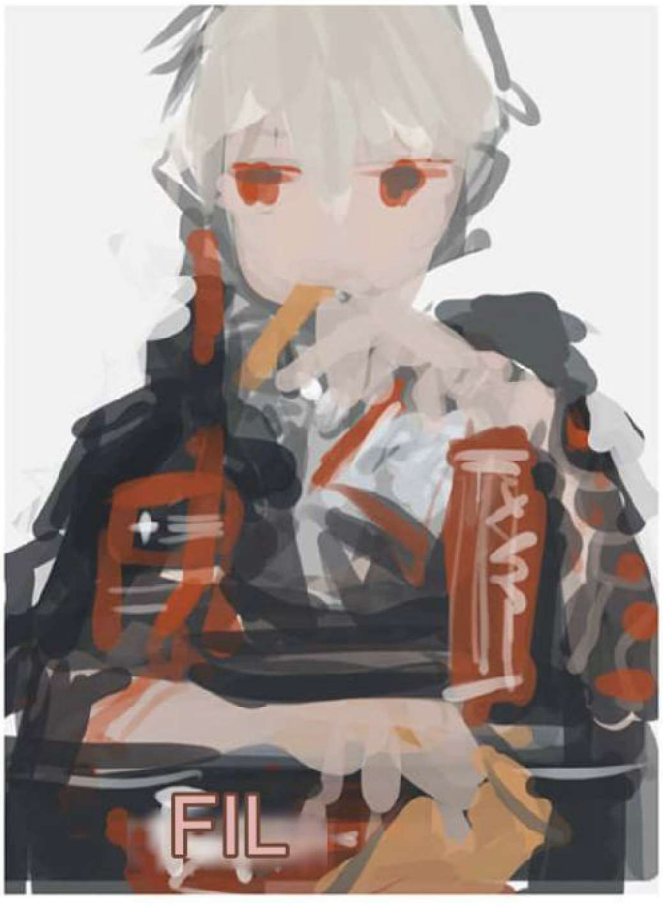
Ejemplo aproximado 2



Su color favorito, el rojo bermellón, es su color principal, y sus motivos incluyen una funda retro para teléfono inteligente con forma de teléfono y un tatuaje de tigre.

En esta etapa, uso pintura en cubos y un lápiz oscuro (tamaño de pincel alrededor de 200, opacidad alrededor de 80).

Ejemplo aproximado 3



Un tipo como Uber Eats.
Me imagino comiendo alimentos portátiles como Calorie Mate, Monster Energy e Injelly.

Recogí los colores y motivos del ejemplo 3 y los retoqué.

También lleva una mochila con el motivo de Uber.

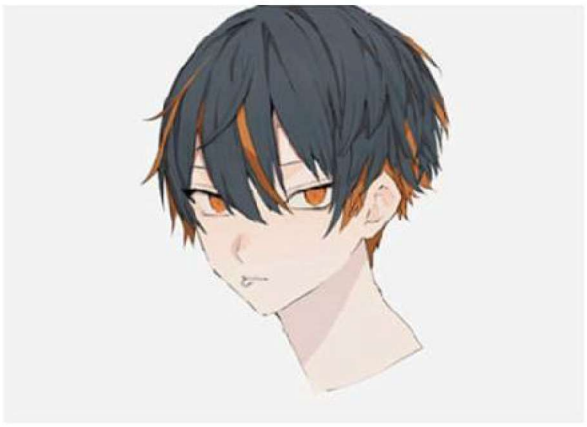
PUNTO DE COMPROMISO

De hecho, el ejemplo aproximado 3 también se completó hasta este punto. Muchas veces no me gustan las ilustraciones que hago. Puede parecer un desperdicio, pero busca una ilustración que te satisfaga.

02 Dibujo lineal/colorear

Al igual que con los bocetos, trabajo en los dibujos lineales y los colores al mismo tiempo. Después de escribirlo todo de una vez, hago muchas revisiones y ajustes.

rostro



Primero, preparemos la cara. Dibujar el cuerpo después de completar la cara te hará sentir más emocionado, por eso es importante empezar a dibujar las partes que te gusten. En lugar de reducir la cantidad de información en la parte frontal de la cara, la equilibramos aumentando la cantidad de información en la parte posterior de la cabeza. Además, agregué deliberadamente un borde de acuarela que parece poco natural.

"cuerpo áspero

Dado que la dirección de la cara ha cambiado desde la etapa preliminar, terminaré los bocetos del cuerpo, la ropa, etc. También puedes anotar cosas como mochilas y accesorios, para poder visualizar fácilmente el producto terminado.

03 Ajuste

Ahora que la mayoría de los personajes están completos, comenzaremos a realizar ajustes y cambios. Ya está casi hecho, pero todavía haré algo de prueba y error en esta etapa para hacerlo aún más ideal.

1

Agregué un color rojo fuerte a los ojos. Utilicé la saturación más alta en esta ilustración para llamar la atención sobre los ojos sin agregar reflejos a los globos oculares ni a las pestañas.

2

Ajusté la saturación y el color usando un mapa de gradación. Además, el color general era amarillento, así que lo cambié a azul.

3

Reduje el color naranja en mi cabello. En esta etapa decidimos los colores que usaríamos y pintamos las latas.

4

El cuello era demasiado largo, así que lo acorté. También dibujé una mano adicional sosteniendo una lata.

Dibujaré objetos pequeños como mochilas y adornos de ropa que quedaron en mal estado.

Compromiso **PUNTO**

En esta etapa del dibujo, un paraguas se refleja en la pantalla, pero este paraguas no aparece en la ilustración completa. La ilustración de Sakusha 2 tenía la característica de que era el único personaje en ella, y la presencia de un paraguas hacía que recordara a una tercera persona, por lo que fue rechazada.

[Perspectiva aérea

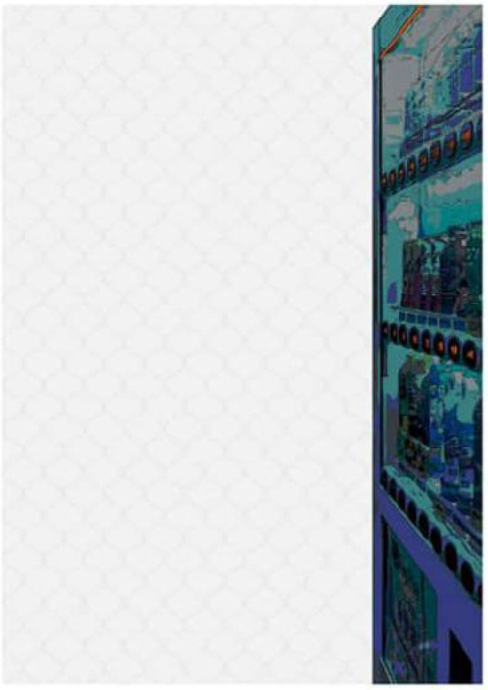
Lo hice monocromático para comprobar la relación de brillo y utilicé una luz suave para agregar un color azul claro grisáceo para aclarar el contexto. Continúe pintando para que la saturación del color principal no supere una determinada línea.

|Espiral Dorada

Utilicé la espiral dorada para ajustar la posición de la cara y las manos. Usar una espiral dorada ayudará a mantener el equilibrio general y hará que tus dibujos se destaquen. Coloca el motivo que quieras resaltar alrededor de la cruz y la espiral.

04 Antecedentes

Esta vez dibujé el fondo usando una foto que tomé como referencia. Desde la gradación con corrección de color hasta el estilo de ilustración usando efectos de filtro, agregué detalles adicionales.

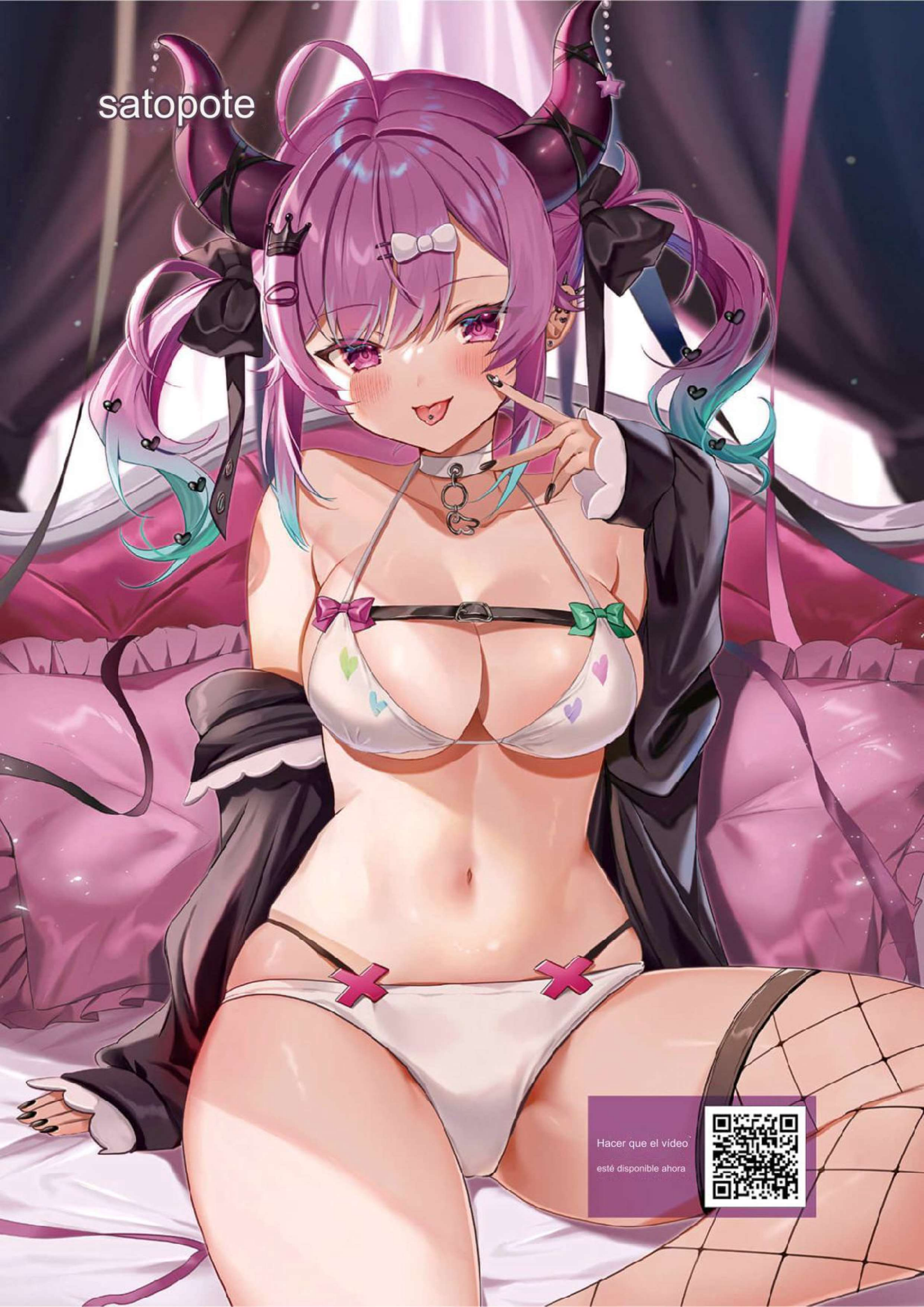


PUNTO DE COMPROMISO

Al difuminar el fondo y blanquear el área alrededor de la persona, se fortalece el contexto. Recientemente, se han vuelto populares las ilustraciones con fondos borrosos. Intenta incorporar tendencias en tus ilustraciones.

05 Completado

Los integré y apliqué una curva de tono al fondo y a la persona al mismo tiempo. Terminar aplicando una fina capa de textura de acuarela.


satopote
Hacer que el vídeo
esté disponible ahora

01 Diseño de personajes

Hay muchas cosas que son importantes en el diseño de personajes, pero una de las cosas importantes al dibujar una ilustración es pensar qué tipo de personaje quieres. Esta vez, creé un diseño de personaje agregando situaciones a un personaje original.

■Diseño de personajes original

Como ya teníamos retratos y diseños, diseñamos un traje de baño que quedaría genial en la situación, usando el traje original como motivo.

02 Composición

Cuando dibujo una chica linda, pienso en la composición y tengo en cuenta dónde quiero que la gente mire primero. En este caso, como ella está usando un traje de baño, creé una composición que atrae la atención hacia su pecho y estómago.

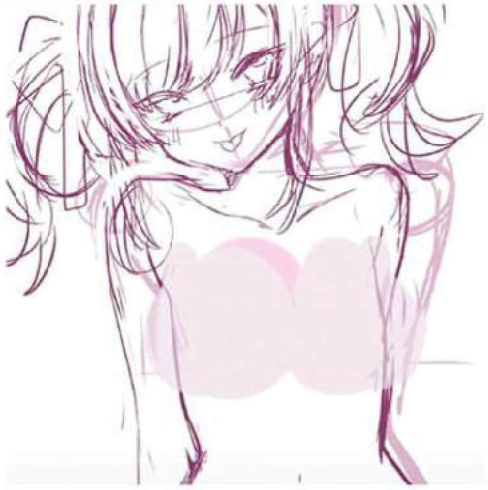
En esta etapa, dibujo el cuerpo del personaje, ajustando la dirección en la que mira, los ángulos de la cara y las articulaciones, y el equilibrio del cuerpo.

03 Producción aproximada

A partir del cuerpo básico creado en la etapa de composición, dibujo el personaje en detalle. Aquí es donde decides los aspectos generales como el peinado, la ropa y las expresiones faciales.

Al sostener la mano en forma de pieza cerca de la cara, la mirada se dirige hacia la cara y el pecho. Al aumentar la cantidad de información sobre la parte que deseas mostrar, podrás decidir qué parte será el centro de la ilustración.

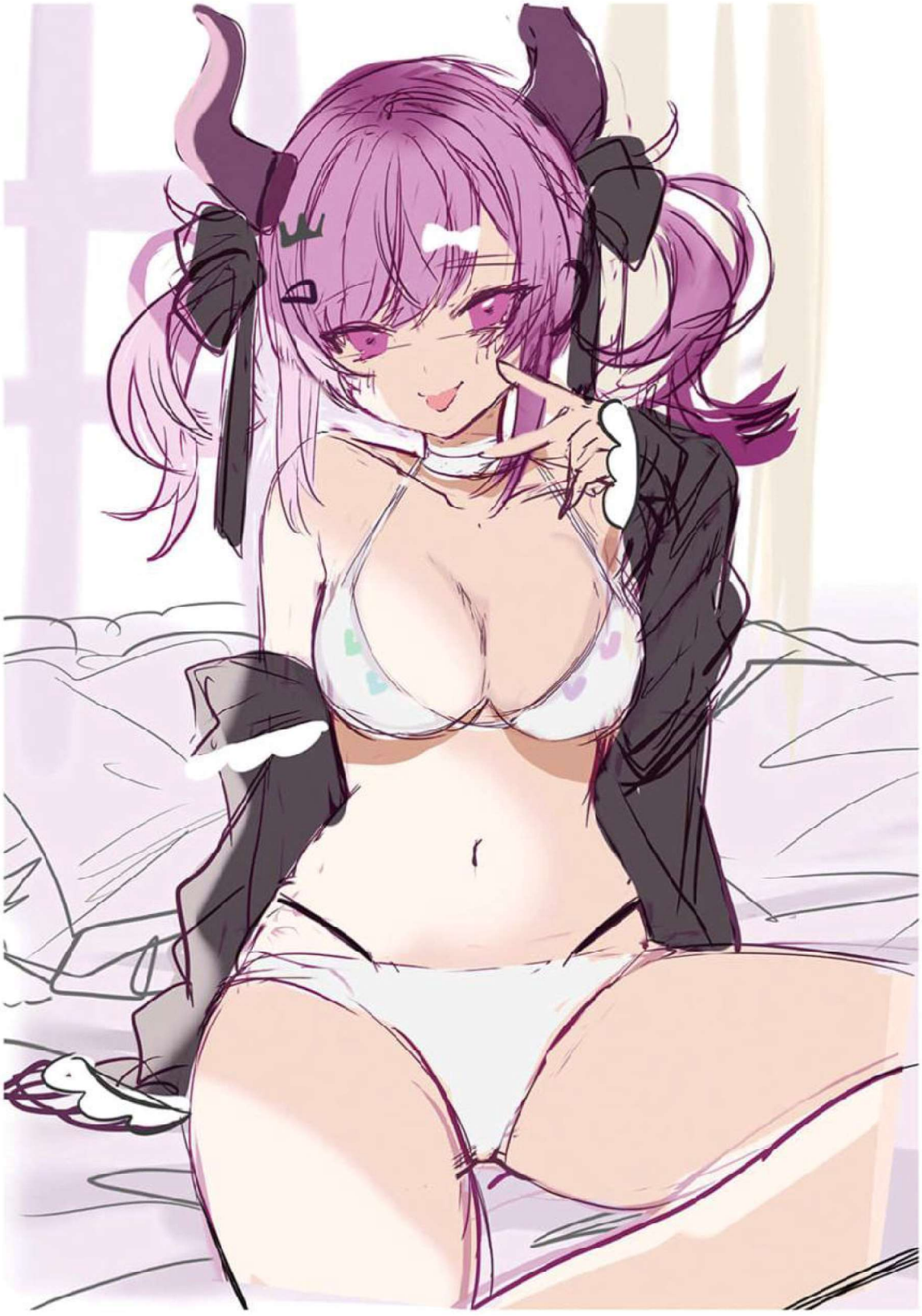
PUNTO DE COMPROMISO



Al crear un boceto aproximado, si dibujas partes que se destacan en el frente, como el cofre, se superpondrá con las líneas del cuerpo y los brazos en la parte posterior, lo que dificultará la visión. Para evitar que esto suceda, será más fácil rellenar las líneas para que queden visibles.

04 Color rugoso

Mientras pienso en la forma final, agrego colores aproximados al boceto y dibujo el fondo y los accesorios para el cabello. También es útil determinar la dirección en la que entra la luz aquí, ya que permite considerar las posiciones de las áreas brillantes y las sombras creadas por la iluminación. La iluminación tiene el efecto de guiar la vista, así que configuré los ajustes para que la luz se centrara en el pecho y el estómago, que quería resaltar.



05 dibujo lineal

Cuando se trata de dibujos lineales, no insisto en dibujar líneas limpias, sino que creo formas superponiendo líneas una y otra vez, comenzando desde un boceto aproximado. Dado que el equilibrio y la composición del cuerpo están firmemente determinados en la etapa preliminar, puede crear el dibujo lineal mientras coloca el borrador en la capa inferior. Utilizo pinceles SAI para los dibujos lineales.

"Dibujar dibujos lineales"

Los dibujos lineales se vuelven más gruesos donde los objetos o partes se superponen y donde caen las sombras. En el caso de esta ilustración, he hecho las arrugas de la cinta y la línea del cuello, que es la parte baja del mentón, más gruesas.

■ Eliminar piezas superpuestas

Para dibujar líneas rectas, primero dibuje la línea sin preocuparse por la superposición de líneas. Después, es más fácil hacer ajustes usando un borrador o agregando notas para evitar distorsionar las líneas.

Compromiso **PUNTO**

Quería crear una sensación de grumos en el dibujo lineal de las pestañas, así que deliberadamente las dibujé de manera brusca para que pudieras ver el toque de la punta del pincel.

06 pintura

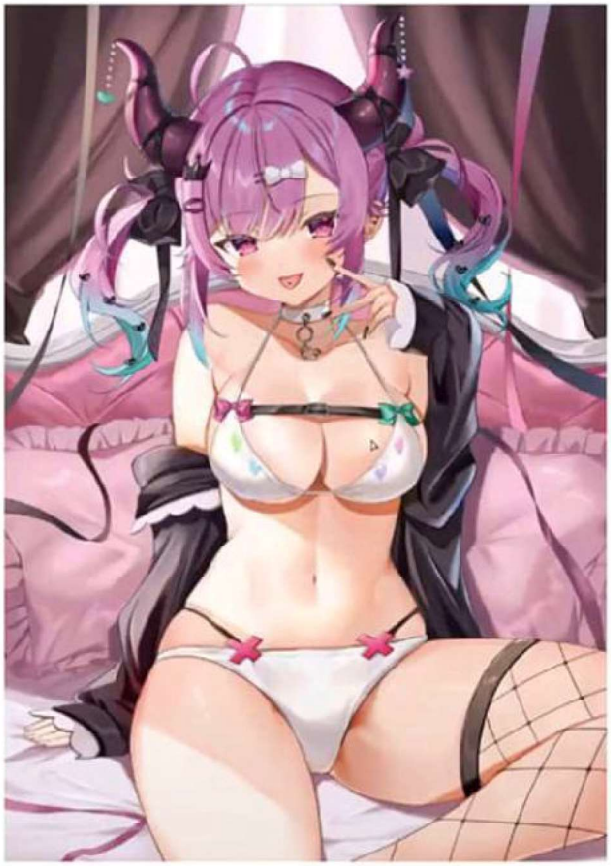
Una vez que se completa el dibujo lineal, pinto aproximadamente los colores para establecer la imagen final. Para colorear, utilizo un pincel de lápiz SAI y un pincel de dibujo lineal para pintar detalles como el cabello y la ropa. Después de aplicar el color rugoso, básicamente empiezo a pintar desde las partes que me gustan. La motivación también es necesaria para completar la ilustración.

■Cara

Lo más importante a la hora de dibujar ilustraciones de chicas guapas son sus expresiones faciales. Esta vez, tiene una sonrisa traviesa e invitante en su rostro, por lo que entrecierra ligeramente los ojos durante el proceso final.

En cuanto a los ojos, al final fusioné las capas y agregué un color naranja claro a los bordes, luego difuminé el contorno. Hacerlo mejorará su vista y la humedad de sus ojos.

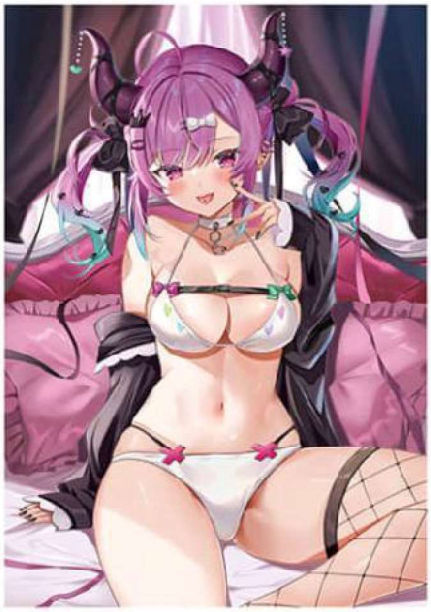
■Antecedentes

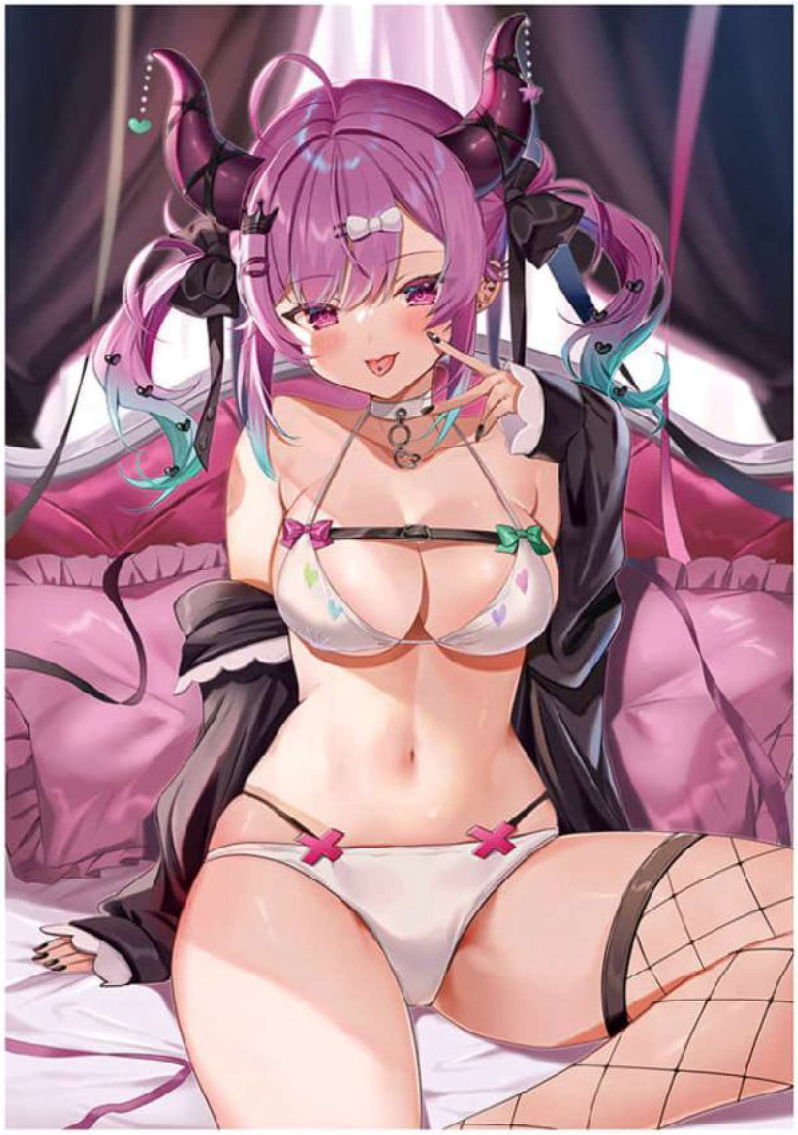


Básicamente, no hago ningún dibujo lineal para el fondo y principalmente lo termino en la etapa de colorear. Por lo tanto, al colocar colores en el fondo, no agrandes demasiado el lienzo para que puedas ver el equilibrio general. Al pintar el contorno grande del fondo y luego pintar los detalles finos, como las arrugas, puede dibujar el fondo manteniendo el equilibrio. También se recomienda consultar materiales de referencia al dibujar objetos pequeños.

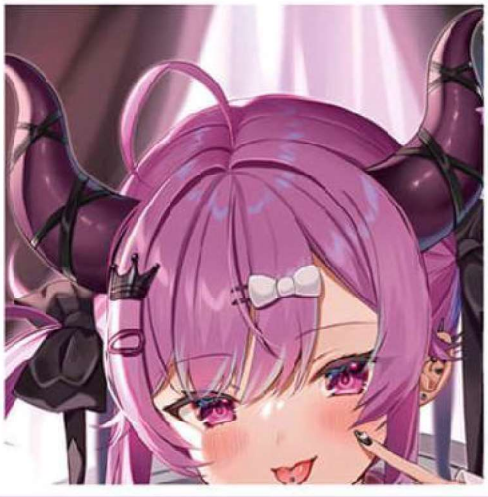
07 Acabado

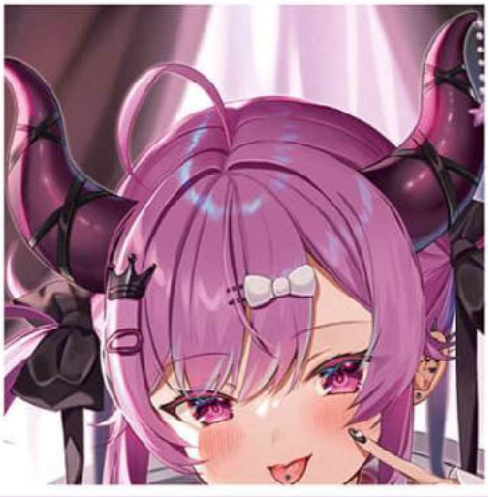
Al terminar, ajustaremos los detalles finos. En el caso de esta ilustración, está retroiluminada, así que la multipliqué con luz <naranja al final, y usé una capa luminiscente para iluminar las partes que fueron fuertemente impactadas por la luz.





PUNTO DE COMPROMISO

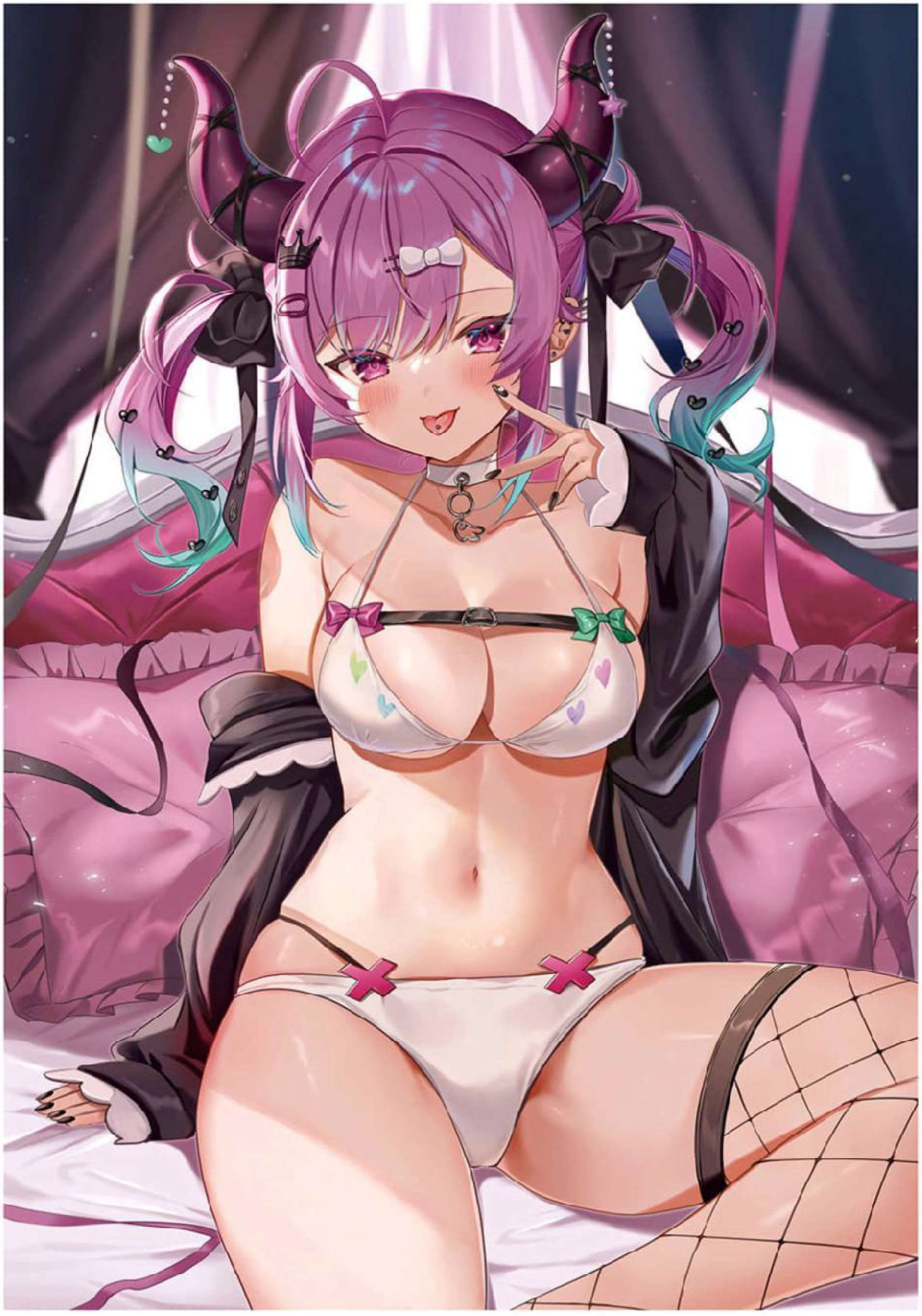




Aumentar el brillo del cabello y las esquinas hará que la ilustración sea más hermosa.

08 Completado

Finalmente, agrega efectos para crear la atmósfera de la ilustración. Utilicé el pincel material de Crysta para el efecto.



Hacer que el vídeo

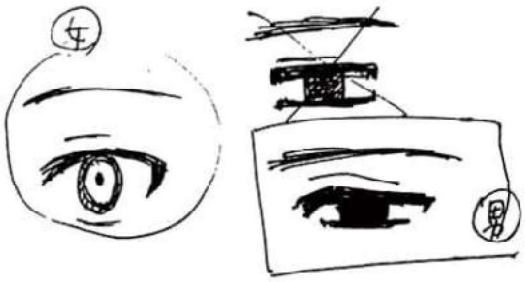
esté disponible ahora

01 Diseño de personaje

Creo que es importante que una ilustración destaque y que puedas sentir la historia a partir de una sola imagen. Esto se debe a que tanto el artista como el espectador pueden disfrutarlo. Para crear esta historia, es importante determinar las relaciones entre los personajes. Al determinar la configuración, puedes determinar la dirección de las imágenes de los personajes y, al determinar las relaciones, puedes determinar la dirección de la composición.

■Diseño de personajes completo

Esta vez decidí dibujar a una mujer con traje de marinero y un hombre con uniforme escolar. Para determinar la dirección del diseño de personajes, agregamos la configuración de "estudiante de honor x delincuente" y comenzamos a pensar en el diseño.



■ Ideas para escenarios de personajes

Es importante sacar la imagen de tu cabeza. En mi caso, uso un bolígrafo para dibujar notas aleatorias en notas adhesivas para solidificar mi imagen.

■Relaciones de carácter

Quiero que tenga una historia, así que pienso en la relación entre las dos personas. Esta vez, agregamos escenarios como "amigos de la infancia" y "un día, no pudieron llevarse bien hasta la edad adulta".

· 3~5 buenos amigos

·6~12 buenos amigos (profundos)

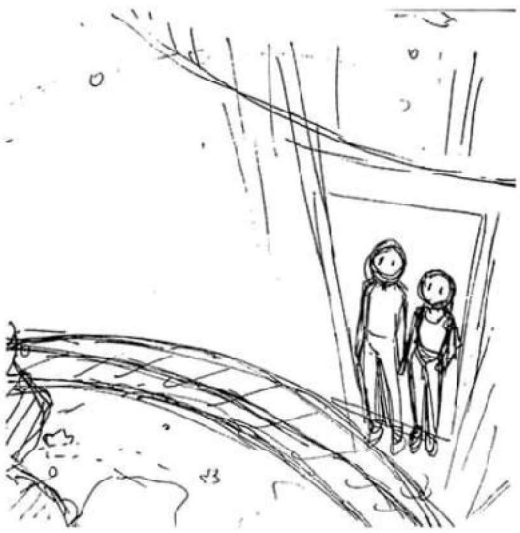
•13-14 Desglose

*15~

02 Composición

Piense en la composición basada en relaciones. Como son dos personas que no pueden reconciliarse y no son honestas, decidí representarlos peleando. Ampliando aún más la idea, el concepto se convierte en "Dos personas peleando entre sí en un acuario o vitrina. Dos adultos miran con asombro". Al representar a dos personas adultas, pretendo transmitir una historia dentro de cada imagen.

[Ideas de composición]



03 Creación aproximada

Haré un dibujo aproximado basado en el boceto de la idea. Al pensar en los escenarios y los temas hasta en los detalles, como las expresiones faciales de los personajes, puedes agregar profundidad a la historia y hacerla más agradable para el espectador.

Decide la composición considerando la posición de cada parte.

Dibujemos una silueta.

Masú.

Haz que la expresión del personaje sea más específica. La mujer tenía una sonrisa intrépida en su rostro para no parecer lamentable, y el hombre tenía una expresión desesperada en su rostro.

Dibuja un boceto de las dos personas en la parte de atrás.

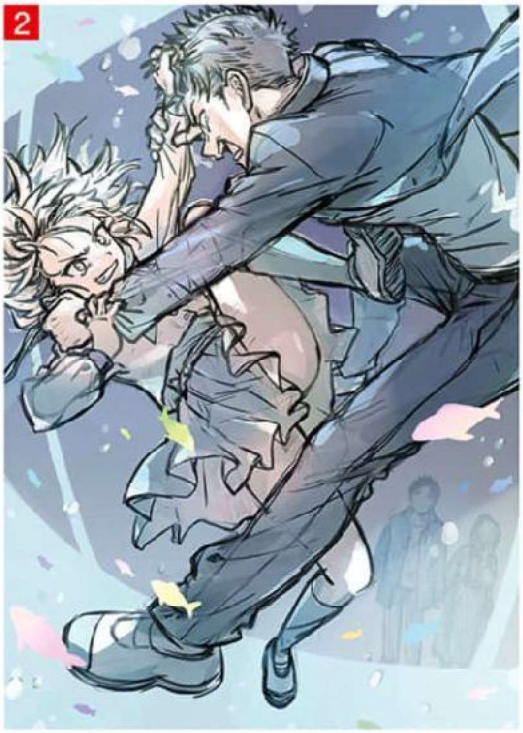
PUNTO DE COMPROMISO

Al dibujar personas, es una buena idea tener en cuenta los ángulos faciales en los que eres bueno. Por ejemplo, incluso si desea impresionar con una composición dinámica, si no puede dibujar la vista de pájaro o inclinarla correctamente, puede sentirse desanimado durante el proceso de producción. Soy bueno dibujando perfiles, así que cuando dibujo dos o más personas, normalmente dibujo a una de ellas de perfil.

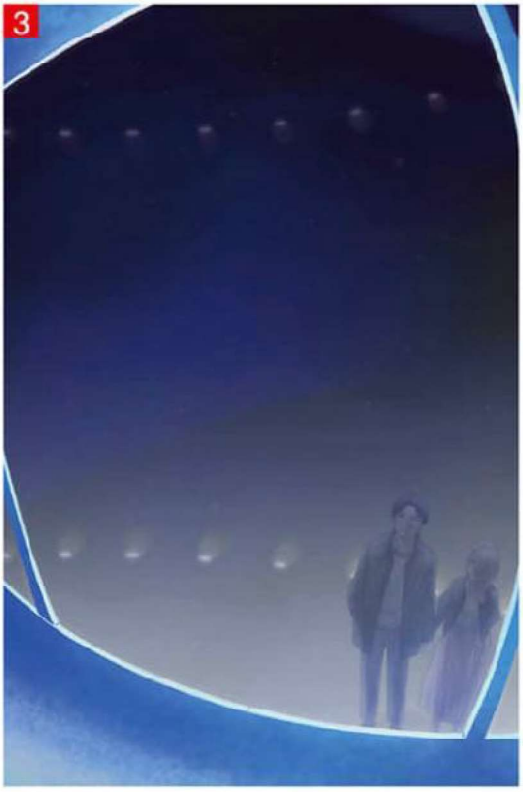
04 Color rugoso

Colorearé el boceto y pensaré en la imagen terminada. Dado que la ilustración tiene un fuerte tono azulado en general, utilizo un color cálido complementario para las luces para crear contraste en la pantalla. Piensa también en la iluminación. Esta vez, quería mostrar el dinamismo de la pelea, así que iluminé las expresiones faciales y los movimientos de las personas para resaltarlos.

Agrega la superposición de color encima del rugoso.



Agregue color usando superposición y agregue reflejos usando capa aditiva.



Dibuja el acuario y la persona en la parte de atrás. El fondo está distorsionado para que parezca un ojo de pez para hacerlo más interesante, pero realmente no me importa la precisión. Esto se debe a que la parte principal de la ilustración está en primer plano, por lo que al espectador le resulta difícil prestarle atención. Además, para crear una escena en la que las personas que están fuera del tanque sean casi invisibles, no las dibujo completamente. Por otro lado, si dibujas demasiado apretado, la composición se destacará en la pantalla y las "dos personas peleando" que más deseas resaltar no se destacarán.

PUNTO DE COMPROMISO

Si pintas cada parte individualmente, el color general será diferente y muchas veces terminarás cometiendo errores. Al pintar por separado, recomendamos bajar la saturación para crear una sensación de unidad. La clave es pintar mirando el lienzo completo sin ampliarlo demasiado.

05 dibujo lineal

Dibuja el dibujo lineal principal de "dos personas peleando". Como esta es una ilustración en color, trato de no agregar demasiada fuerza a las líneas para que no resalten demasiado. Sin embargo, también es importante representar bien el impulso de la pelea, así que tuve cuidado al dibujarlo. Cuando creas que has dibujado bien el boceto, dibújalo lo más cerca posible, y si el boceto no se ve bien, intenta hacer ajustes con dibujos lineales.

PUNTO DE COMPROMISO

Es difícil crear una imagen que sea excelente en todo, así que creo que es importante pensar en qué se te da bien. Mis dibujos lineales son expresiones parecidas a dibujos animados. Esta caricatura se refiere a la falsedad de una imagen; por ejemplo, cuando se trata de arrugas en la ropa, cuanto más gruesa sea la tela, menos arrugas tendrá, y cuanto más fina sea la tela, más arrugas tendrá. Los pliegues no dejarán arrugas incluso si se desabrocha la falda del uniforme. Sin embargo, si te gusta dibujar arrugas, creo que puedes dibujarlas libremente. Creo que es más divertido para mí mostrar lo que me gusta y en lo que soy bueno, y estoy seguro de que es más divertido para la gente que mira.

06 pintura

Agrega color y sombra a las "dos personas peleando" y agrega luces. El color de la imagen cuando esté completa se establece en "azul", por lo que puedes elegir el color siempre que puedas separar las partes.

Separar las piezas pintando con baja saturación.

Reutiliza el boceto y rellena las sombras con gris desde arriba.

Aplicar más y ajustar.

Rellena las sombras de partes pequeñas como el cabello.

Agrega reflejos blancos y un tinte naranja con la superposición.

Además, utilice superposiciones para agregar colores cálidos como el rosa y el amarillo.

Multiplique una capa de color separada sobre la parte superior y use color grabado para oscurecerla.

07 Acabado

Cambia el color del dibujo lineal para terminar. A continuación, dibuja los peces y las burbujas del acuario. El pez de la espalda se dibuja con el pincel activo.

Completa nuevamente con reflejos blancos y una capa cálida.

Cambia el color del dibujo lineal. Ajusta el color de cada parte y completa las áreas que faltan.

Dibuja los peces y las burbujas.

Haz que el pez brille y difumínalo.

08 Completado

Deje que la luz brille desde arriba del acuario. Para los ajustes finales, agrega burbujas y luz, dibuja las áreas que faltan, ajusta los colores y listo.

Yutsumoe
Hacer que el vídeo
esté disponible ahora

01 Diseño de personaje

A la hora de diseñar un personaje, no sólo es importante el personaje en sí, sino también la armonía con el conjunto. Esta vez nos centramos en la atmósfera de las ilustraciones y los personajes en sí eran simples y lindos. Como es sencillo, lo he dibujado de tal forma que puedas disfrutar de las arrugas y la textura cuando lo mires con atención.

La combinación de colores del personaje es monótona para facilitar la transmisión del color de la luz. Quiero que el ojo atraiga la mayor atención al área alrededor del rostro, así que coloque colores con una fuerte saturación alrededor del rostro.

02 Composición

Para darle una atmósfera a la ilustración, suavicé el cabello y la ropa y hice que pareciera que fueron capturados en un momento. En ilustraciones como ésta, al crear movimiento dentro de la pantalla, puedes crear una atmósfera que capture un momento en el tiempo.

Para resaltar el movimiento en la pantalla, incliné ligeramente al personaje e hice que soplara el viento. En esta etapa, también debes determinar cómo se moverán tu cabello y tu ropa debido al viento. Además, los pétalos esparcidos le dan profundidad a la ilustración y crean una sensación de atmósfera.

03 Creación aproximada

Desde la etapa de composición, arreglaré el boceto de manera que la impresión no cambie significativamente. En este momento miro todo y decido la silueta. El área más llamativa es alrededor de la cara, así que asegúrate de llevar más arriba el flequillo, la parte superior del cuerpo de la ropa, etc.

"Carácter áspero

Mientras imaginaba la atmósfera final, establecí aproximadamente los colores de luces y sombras. También aumentó el volumen de mi cabello. Ajusta la velocidad de los mechones de cabello para que el viento los lleve escasamente y ajusta la silueta para que no tenga la misma forma una y otra vez.

[Fondo aproximado

Crea una escena de puesta de sol usando gradación. Al cambiar en gran medida el tono y aumentar la cantidad de colores, hemos logrado que el personaje simple se destaque.

PUNTO DE COMPROMISO

Crear ilustraciones lleva tiempo, por lo que a medida que avanza el proceso, el producto terminado puede desviarse de la imagen que tenías en mente al principio. No importa si es sólo una idea aproximada, pero si decides los bordes de las sombras, etc. en la fase preliminar, no tendrás que jugar.

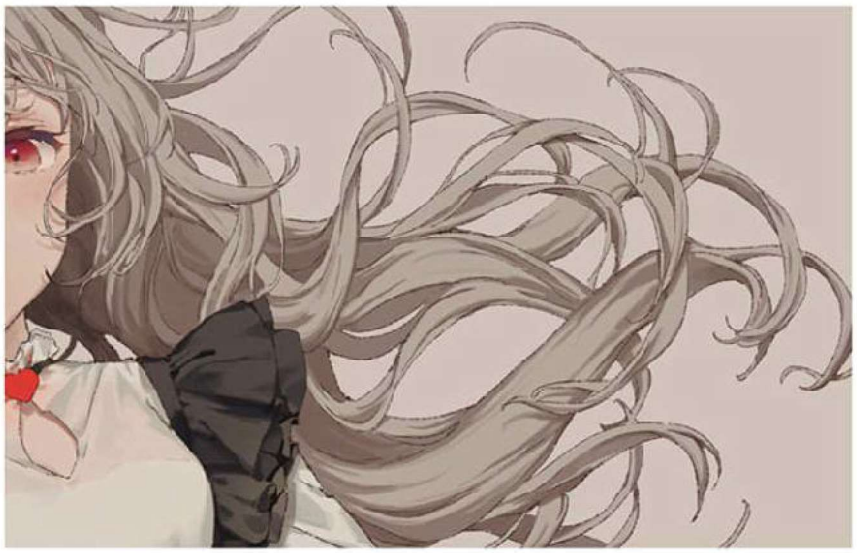
04 dibujo lineal

Quería crear una atmósfera suave, así que agregué textura al bolígrafo para darle una sensación analógica. No es un problema si las líneas se aplastan al pintar, pero si tienes un dibujo lineal, puedes aplicar rápidamente la capa base con un balde. Además, es una buena idea dibujar los dibujos lineales con cuidado para no olvidarlos cuando realice trabajos detallados, como dibujar posiciones de arrugas o pintar detalles.

05 pintura

Imprima el dibujo lineal y agregue sombras aproximadamente mientras observa todo. En esta etapa trato de no agregar demasiadas sombras, considerando que la luz ambiental entrará más tarde. Prepara varios colores de sombras con diferentes tonalidades. Puedes aumentar la cantidad de información de color variando el tono del borde de las sombras, el color de las sombras oscuras, etc., y preparando varios colores.

■Cabello

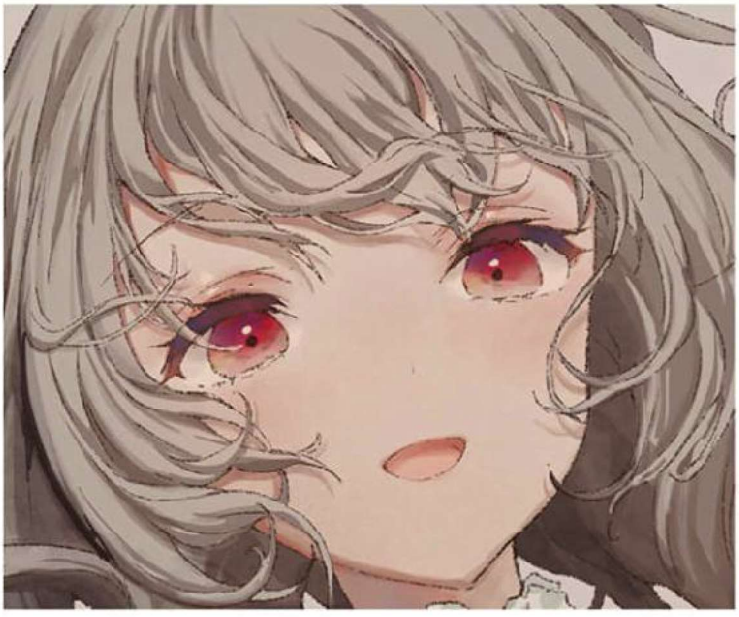


Para el cabello, agrega sombras con líneas finas, teniendo en cuenta una apariencia suave. Si aplica sombras uniformemente a todas las áreas, dará una impresión dura, así que tenga en cuenta las áreas que desea dibujar y las áreas que no, y ajuste la gradación en consecuencia. Asegúrate de distinguir entre áreas que son sombras particularmente grandes o áreas que están lejos de tu cara.

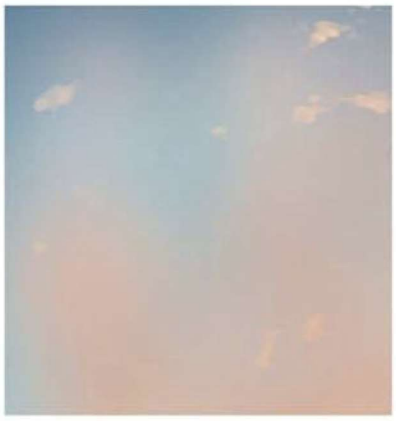
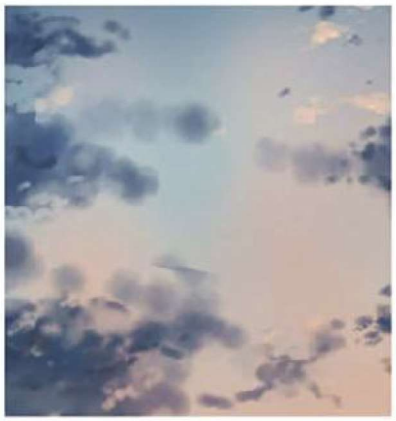
ropa

También agregué arrugas a la ropa para transmitir su textura suave. Las áreas donde se frunce la tela se dibujan con sombras finas y nítidas, mientras que las sombras de las arrugas grandes se crean con sombreados suaves.

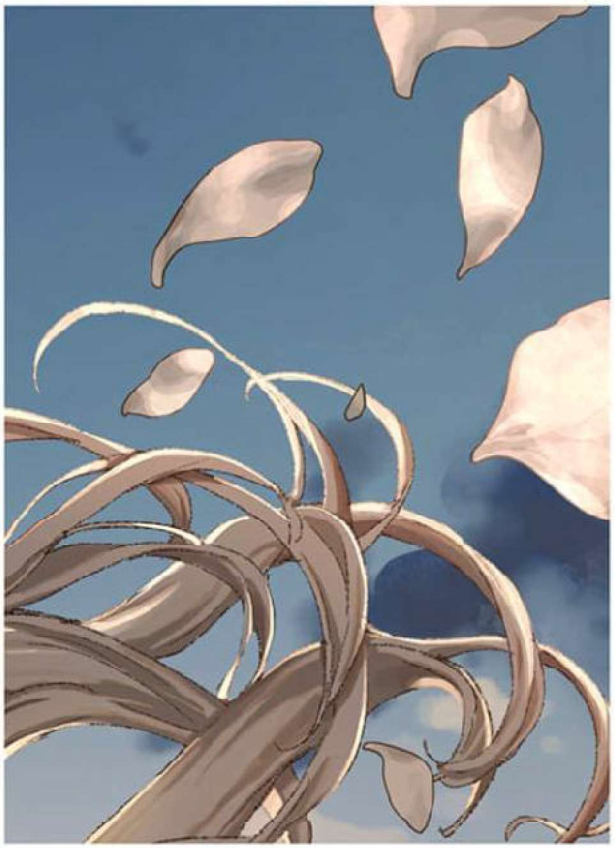
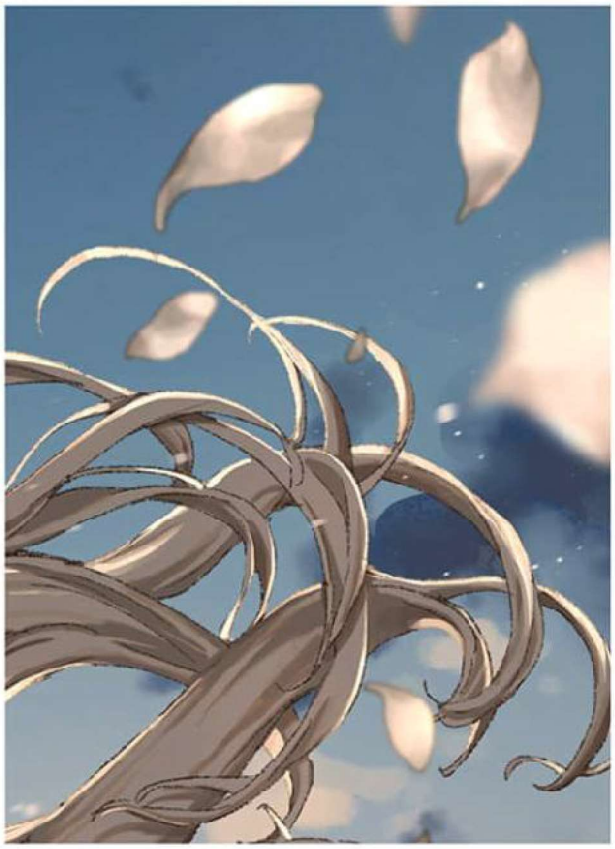
rostro



Lo aplico con una brocha texturizada, pero también uso una brocha ligeramente áspera para que la piel también luzca suave. Los ojos son donde se reflejan una variedad de colores, así que los pinto en tonos ligeramente diferentes.

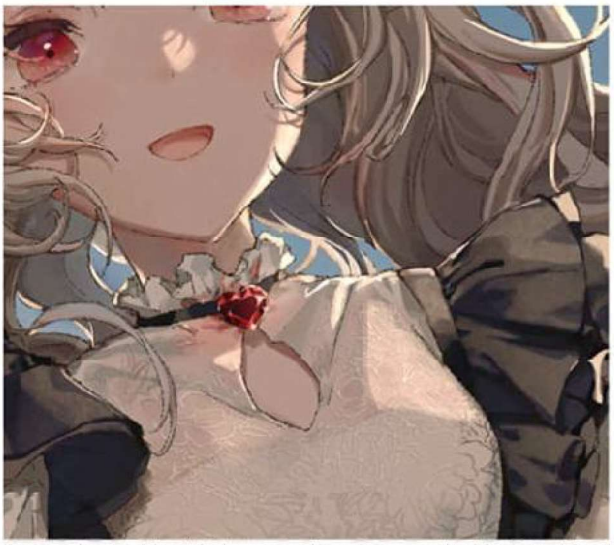



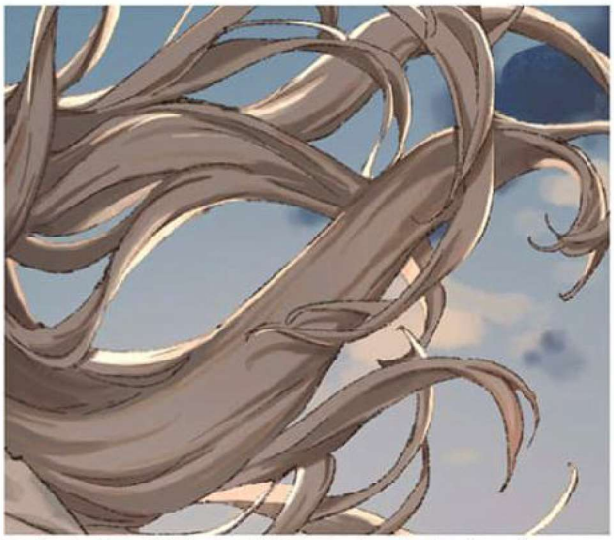
Haré una copia limpia de las nubes. La combinación de nubes muy afectadas por la luz del atardecer y nubes oscuras crea profundidad en el cielo. Coloque las nubes oscuras en una capa encima de las nubes claras.

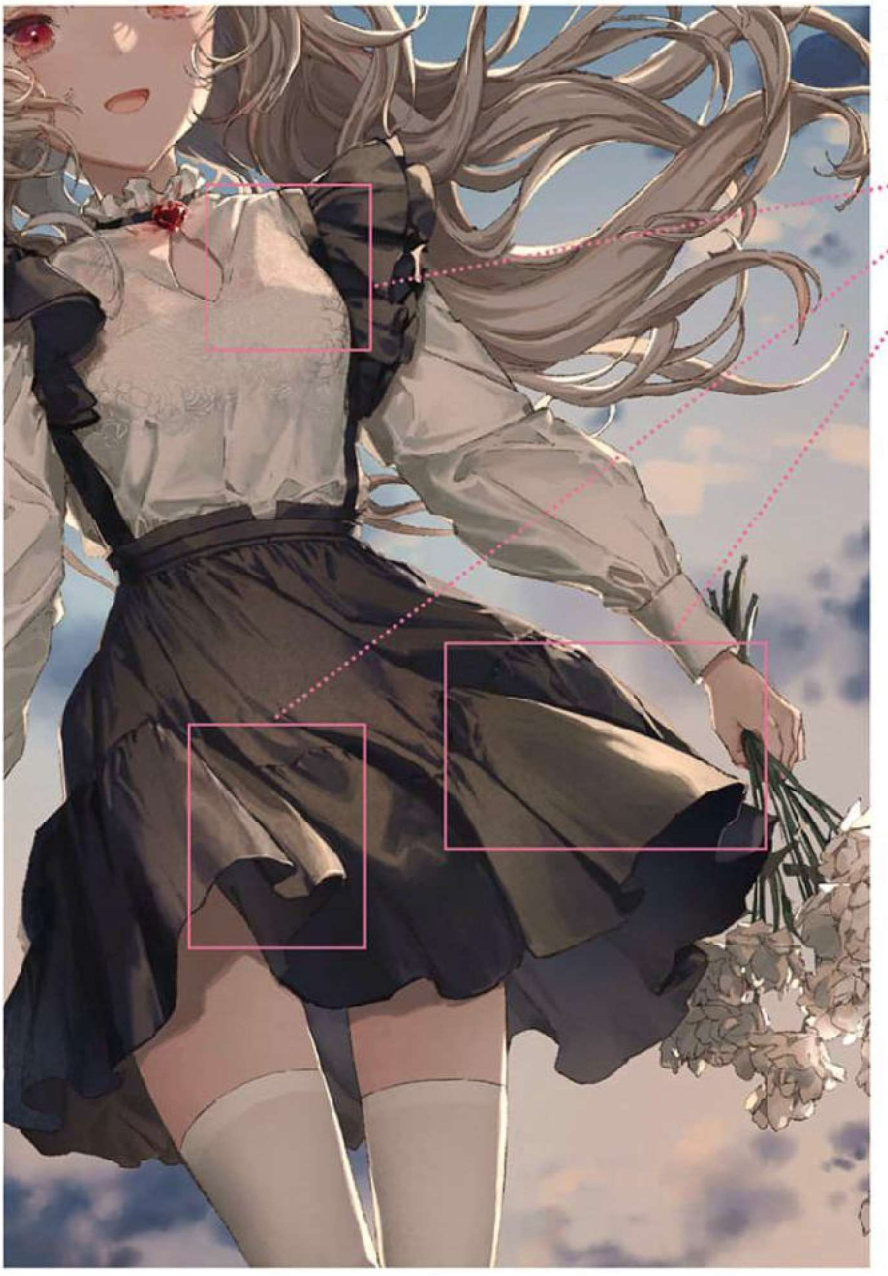
Limpia los pétalos. Una vez completada la limpieza, fusiona las capas y usa un pincel para difuminarlas. Si difuminas fuertemente los pétalos grandes y suavizas un poco el desenfoque de los que están cerca del personaje, el equilibrio será mejor y se creará profundidad.

146





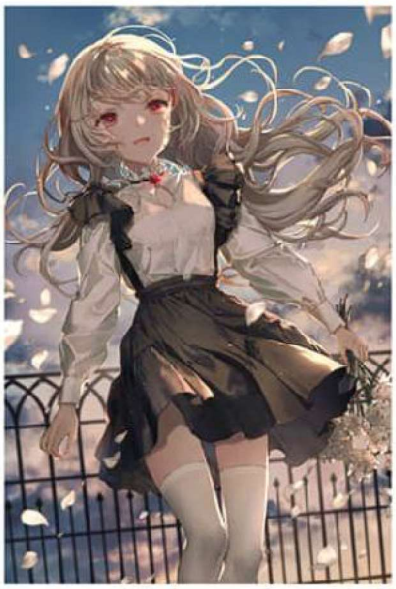
Agrega luz ambiental al personaje para que coincida con el fondo. Asegúrate de recibir la luz cálida del sol poniente. Asegúrese de distinguir entre la luz y la sombra creadas por la retroiluminación.

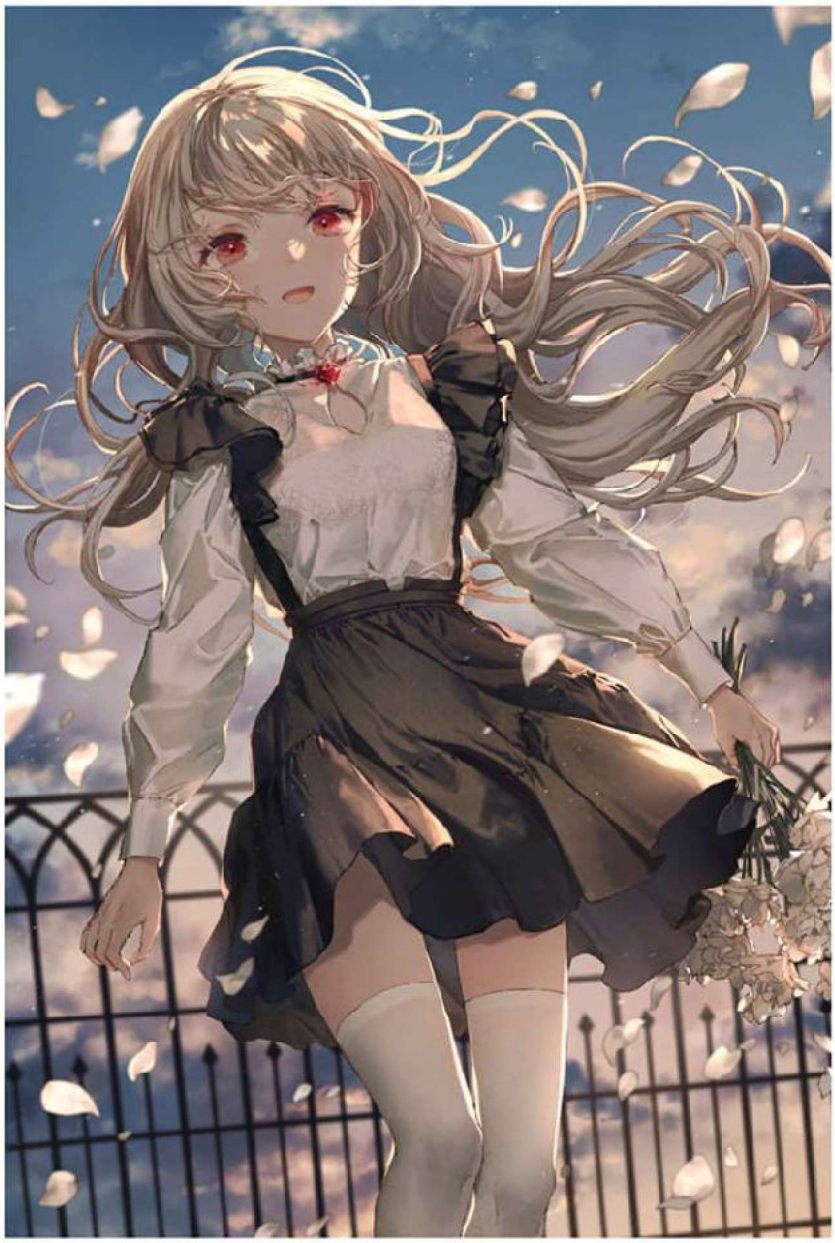


Agregue grandes reflejos además de las luces del borde a la falda y la blusa para crear una atmósfera dramática.

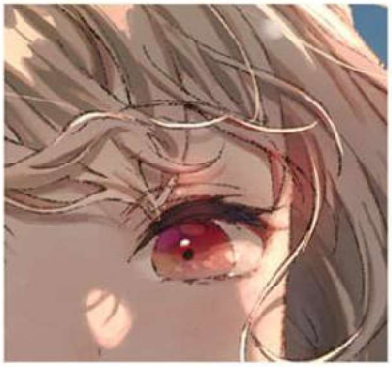
06 Acabado

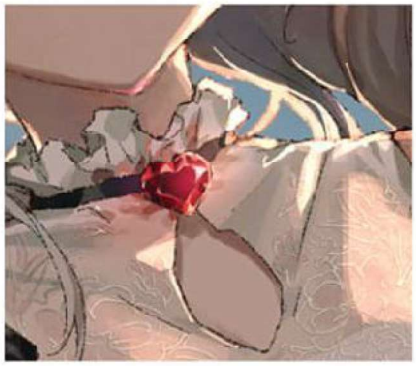
Haremos la pantalla más pequeña y ajustaremos la luz y el color.





Me aseguré de que la luz también brillara sobre la cerca. Además, si había áreas con fuerte contraste en el fondo en comparación con el personaje principal, este resaltaría, así que lo suavicé. Al mirar la imagen completa, quería enfatizar la impresión de que el sol se estaba poniendo un poco más, así que oscurecí el cielo en la parte superior de la pantalla e iluminé el cielo en la parte inferior. La saturación y el brillo se ajustan mediante la superposición.

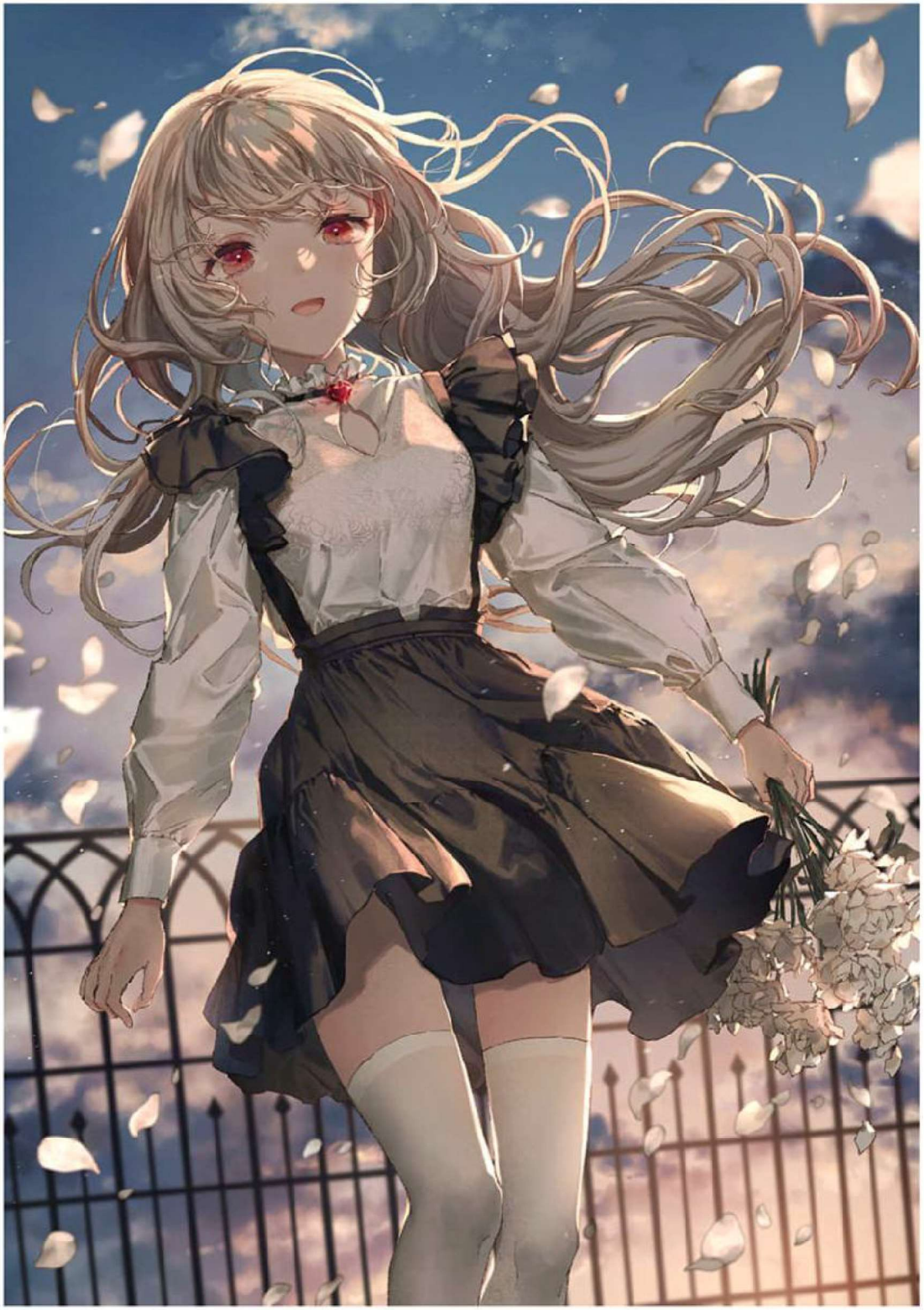




Además, agregamos luz a áreas que probablemente se reflejen y agregamos colores reflejados a los alrededores.

07 Completado

Las partes del faldón que reciben la luz están diseñadas para emitir más luz, aumentando el contraste de toda la pantalla. Al final, haremos ajustes finos mientras hacemos la pantalla más pequeña para que la luz de fondo y la luz que incide sobre el personaje no diverjan.



Una forma de mejorar fácilmente la calidad de una ilustración es difuminar lo que está en el fondo y lo que está en primer plano. Lo usé para aumentar la cantidad de información para que la textura del pincel y las finas partículas blancas no parezcan demasiado largas cuando se ven de cerca.

dolor de rodilla

01 Diseño de personaje

A lo que presto especial atención cuando diseño personajes es a la silueta. Una vez escuché que un buen diseño de personaje es aquel en el que las características no desaparecen cuando todo el personaje se pinta de negro, y desde entonces he estado tratando de tener la "silueta" en mente tanto como sea posible.

``Diseño de personajes completo

Para agregar rápidamente algo de carácter a la silueta, elegí orejas de gato. Sin embargo, las orejas de gato en sí son un motivo sólido, así que para agregar más carácter a la silueta, agregué triángulos en forma de orejas de gato al cuello.

■Acerca del diseño detallado

Creé un diseño que enfatiza áreas como las axilas y el estómago para poder dibujar partes calientes que disfruto dibujar en este momento. En lugar de usar una chaqueta sin mangas con los brazos completamente visibles, la ropa exterior se usa holgada y solo se cortan las axilas para crear una mirada más cercana.

PUNTO DE COMPROMISO

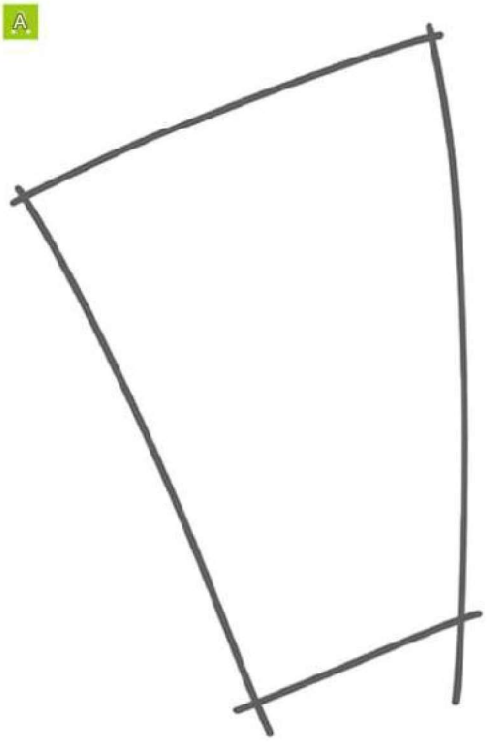
¡Quiero crear un diseño que no pierda sus características cuando se simplifica!

02 Composición

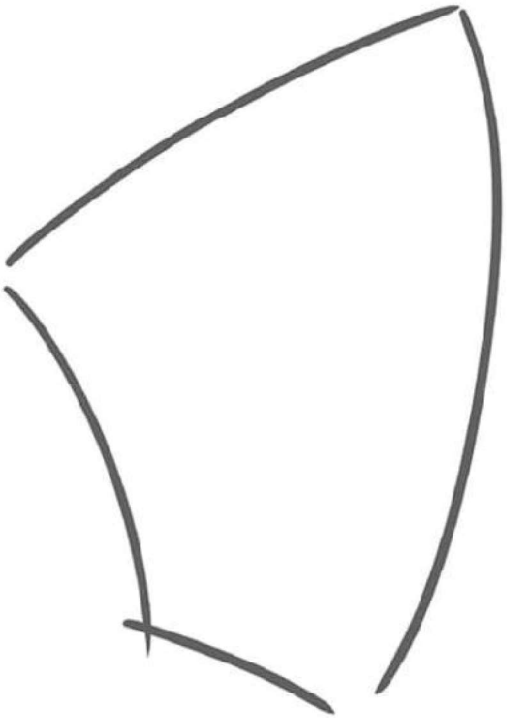
Al dibujar un personaje como personaje principal, a lo que quiero prestar especial atención es a su "parecido". Mientras imagino las poses y expresiones faciales que probablemente adoptará el personaje, resumo lo que quiero hacer y lo que quiero dibujar. En este caso, ``quiero lucir mi rostro, quiero darle una imagen alegre, quiero asegurarme de que la silueta del cuello no quede muy abultada, quiero dibujar las axilas y el estómago". ' etc. Primero, dibuja la forma y hazte una idea aproximada.

``Obtener ideas para la composición.

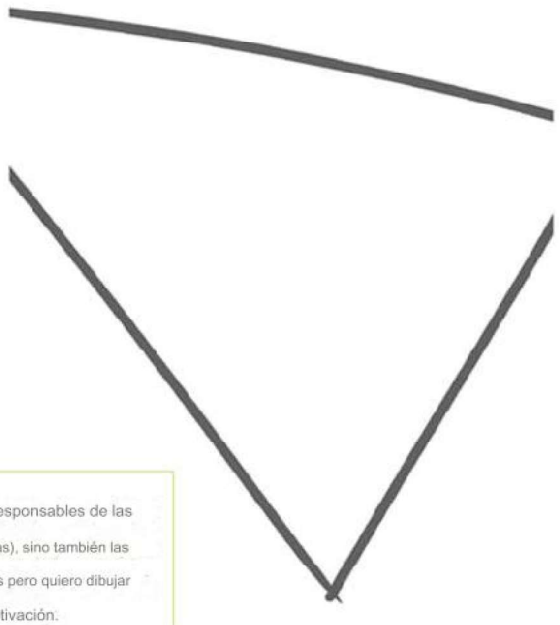
A



B



C



Compromiso **PUNTO**

Valoro no sólo las partes que quiero mostrar (partes que son responsables de las características del personaje, partes que necesitan ser representadas), sino también las partes que quiero dibujar (partes que no necesitan ser representadas pero quiero dibujar de todos modos). También es importante para mantener la motivación.

03 Creación aproximada

Haga que los niños posen según las formas mientras piensan en lo que quieren hacer al principio.

Teniendo en cuenta las condiciones, tomamos decisiones basadas en nuestros sentidos.

Después de mucha deliberación, me decidí por el plan A.

Pensé que A parecía ser el más enérgico y "probable". Dibuja ligeramente una imagen de luces y sombras y pasa al color rugoso.

04 Color rugoso

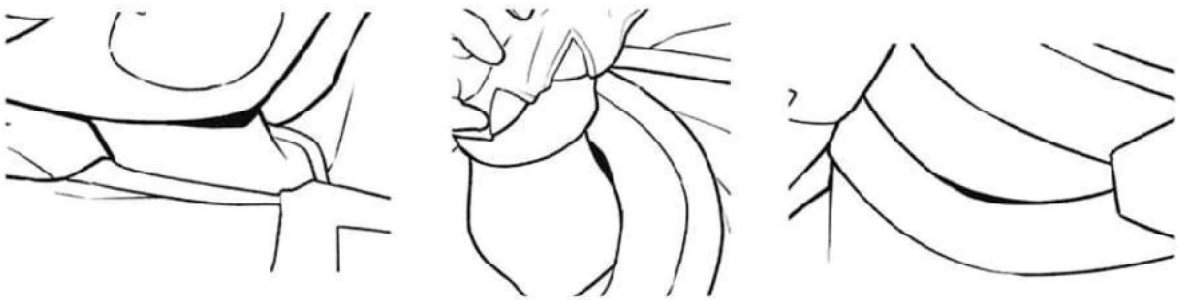
Para evitar perderme o preocuparme durante el proceso de dibujo lineal y coloración, trato de formular la imagen con el mayor detalle posible para poder ver el dibujo terminado hasta cierto punto durante este proceso. También lo reduje al tamaño de un teléfono inteligente para tener una idea de la atmósfera general. Una vez que comencé a pintar, me di cuenta de que algo no era lo que tenía en mente... Si eso sucede, mi motivación bajará y no podré llegar al final, así que tendré que solidificar mi imagen. del producto terminado antes de pasar al siguiente paso.

05 dibujo lineal

Procederé con cuidado para no destruir los matices del boceto. Lo ideal es poder transmitir la sensación tridimensional del cuerpo, como las sutiles irregularidades del cuerpo, utilizando únicamente dibujos lineales. No miro las ilustraciones muy de cerca, así que, para ser honesto, creo que es menos importante terminar los dibujos lineales de manera ordenada que la combinación de colores y el diseño, pero creo que es más fácil colorear si las líneas están limpias. Ser capaz de trazar una línea ideal, así que lo hago para aumentar mi emoción.

[Puntos especiales]

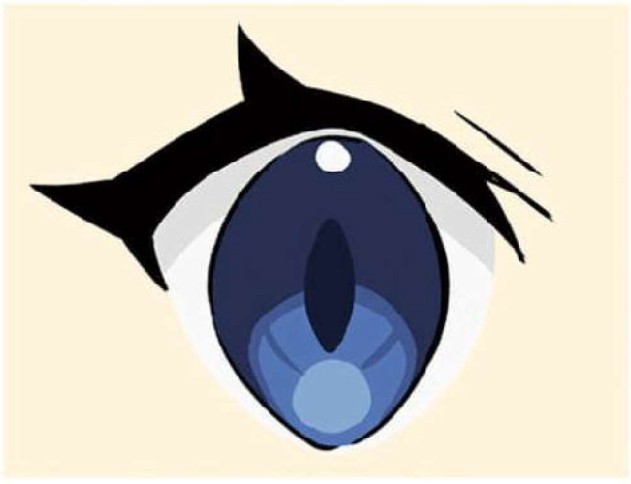
A la hora de dibujar líneas, también uso peta negra como acento, aunque sea muy ligeramente.



06 pintura

Lo que me interesa especialmente cuando pinto es expresar un sutil efecto tridimensional con representaciones simples. Además, personalmente me resulta más fácil pintar con límites claros, como la pintura anime, en lugar de pintar con pinceladas gruesas o acuarela, o difuminar los límites, así que logré hacerlo sin cambiar de pincel. Estoy usando prueba y error para crear. un cuadro grueso colocando los colores.

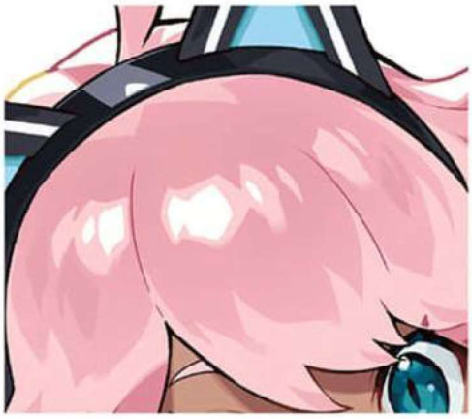
ojo



Haz que los ojos brillen un poco exageradamente. A menudo hago referencia a fotografías de joyas.

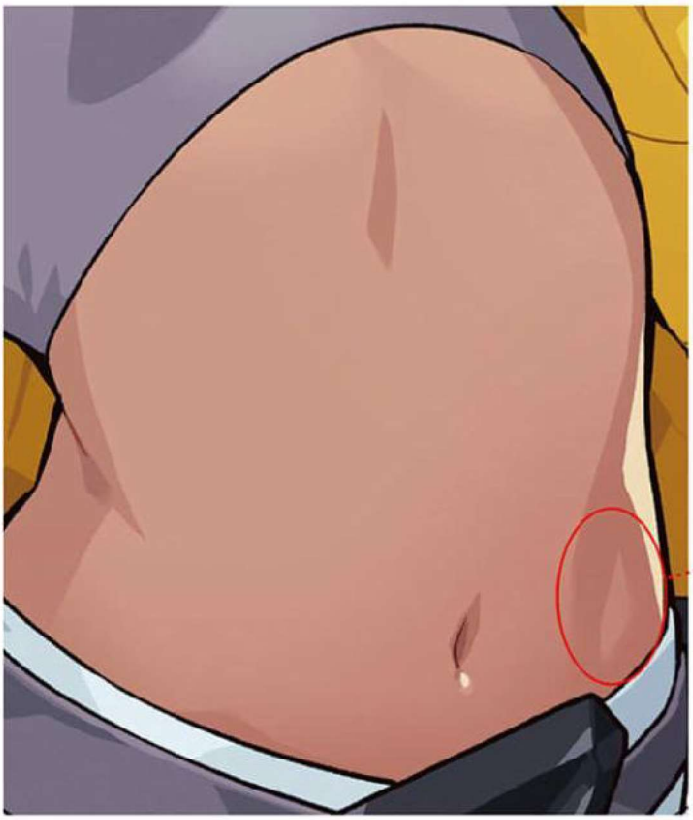
Las pestañas se crean seleccionando el color de la piel y los ojos y creando un flujo de cabello tridimensional para darles grosor.

Cabello



Al igual que el área alrededor de tu cara, tu cabello también es muy importante. Lo aplico como si fuera gelatina o yokan. Rodea las mechas con un color de sombra para agregar brillo o agrega las puntas del cabello para aumentar la cantidad de información.

■ estómago



El cuerpo humano tiene muchas irregularidades delicadas y suaves, por lo que es difícil captarlas y reflejarlas en la pintura. En mi caso, la realidad se mantiene al mínimo, así que elijo las partes que quiero representar y no quiero tirar a la basura.

Luché con cómo describir esto hasta el final.

[Si no hay suficiente pintura]

Esto es suficiente, pero me gustaría tener más información.

[Si hay mucho relleno]

Di un paso más y lo recogí. Podría ser posible integrarse cambiando la forma en que se aplica, pero tal como está ahora parece que hay demasiada información.

■ axila

Esta es un área difícil donde los músculos están intrincadamente entrelazados y las expresiones faciales varían según la postura y el ángulo de visión. Todavía no lo entiendo del todo, pero voy a escoger las partes que quiero captar mientras observo las fotos.

El flujo aquí es una parte imprescindible.

Si haces que la sombra del hueco sea exagerada y oscura, su presencia resaltará cuando se vea desde la distancia.

En lo que quería centrarme esta vez era en la presencia del músculo pectoral mayor y la depresión en la parte inferior. Representa el flujo del músculo pectoral mayor desde la base del brazo hasta el pecho de la manera más modesta posible.

07 Acabado

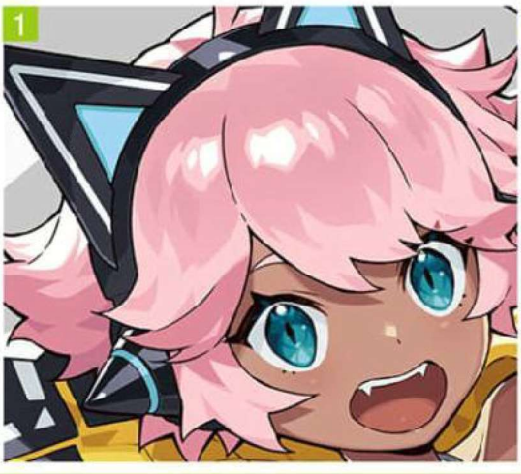
Para terminar, trazo con colores los dibujos lineales alrededor de las áreas expuestas a la luz y los colores brillantes, y uso superposiciones para ajustar ligeramente el brillo y la oscuridad.

1

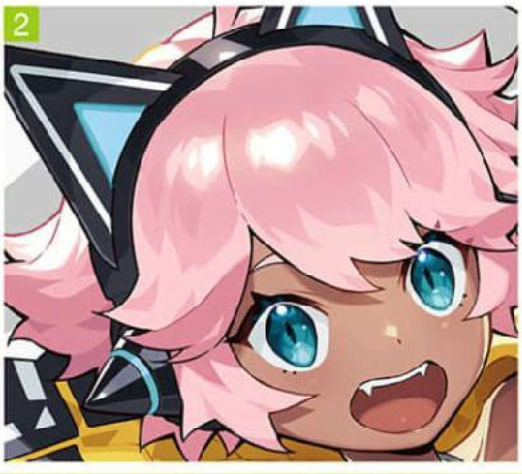
2

Compromiso PUNTO

1



2



Las mechas del cabello, los ojos y el centro del rostro están ligeramente iluminados.

08 Completado

Finalmente, compáralo con el color rugoso. Si las partes buenas del bruto aún están intactas, ¡está completo!

Nozomi Amagi
haciendo
Transmisión de vídeo ahora

01 Diseño de personaje

Primero, aclara dentro de ti qué tipo de ilustración quieres. Una vez que he decidido lo que quiero dibujar, empiezo a ampliar los elementos y la atmósfera que puedo asociar con ello. Si no estableces una dirección, puedes terminar agregando elementos contradictorios mientras dibujas, así que ten cuidado de no desviarte.

■Diseño de personajes completo

Esta vez quería dibujar un "hombre perezoso vestido con traje", así que comenzaré dibujando un esquema aproximado.

Una vez que decidas la imagen,

- Pereza → La atmósfera sería mejor si el traje, el peinado y la pose se alteraran ligeramente.
- Hombre → Prefiero un hombre, no un niño, así que quiero parecerme a alguien entre 20 y 30 años.

Decidir sobre ropa, accesorios y artículos pequeños en este punto hará que sea más fácil confundirse al dibujar el boceto más adelante.

PUNTO DE COMPROMISO

Una vez que he dibujado la idea básica, me alejo del dibujo. Si lo vuelves a mirar unas horas más tarde o al día siguiente, podrás verlo con ojos similares a la impresión que viste por primera vez, y las partes que deben corregirse se volverán más claras.

Esta vez, la cabeza ha sido reparada significativamente. La imagen original tenía una apariencia clara de frente y una apariencia refrescante en su rostro, así que giré la cabeza hacia un lado y la miré para darle una apariencia lánguida.

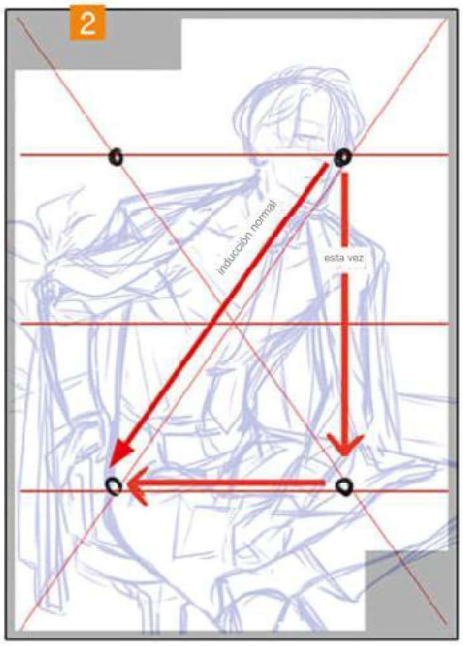
■Acerca de la perspectiva

La impresión cambia según la dirección de la mirada: de frente, bajada o en diagonal hacia arriba. La vista frontal suele dejar huella en quien la ve, pero creo que es buena idea cambiar la dirección de la mirada según la primera imagen que se nos ocurra.

02 Creación aproximada

Al crear el boceto, lo dibujo mientras pienso en la composición y dirijo la mirada. Quiero minimizar las desviaciones en el dibujo al momento del dibujo lineal, por lo que dibujo relativamente fino. Hay muchas formas de hacerlo, algunas son fáciles para algunas personas y otras incluyen colores, así que prueba varios métodos hasta que encuentres uno que se adapte a tus sentidos. ¡Sería genial si pudieras encontrar una manera de seguir creando composiciones!

Dibuja líneas auxiliares para corregir la composición. Dado que el ojo tiende a dirigirse a los cuatro puntos de intersección, moví la cara al punto superior derecho. Cuanto más lejos esté del punto o línea auxiliar, menos visible será el área.



Normalmente, el ojo se mueve en diagonal desde el punto superior derecho, pero en este caso, el brazo parece ayudar a guiar el ojo, por lo que también consideraremos futuras combinaciones de colores para que el orden vaya de la cara al brazo, al libro de bolsillo y a otras cosas. Yo lo haré.

¡Áspero completado!

Para guiar la vista y aumentar la densidad de la imagen, agregué guantes al bolsillo del pecho y ¡completé el boceto!

La pose de la mano que sostiene el libro de bolsillo también se ha cambiado para que parezca más natural. En este punto,

la combinación de colores es el marrón y los colores de acento son el rojo y la pasión.

Estaba pensando en hacerlo rosa o algo así.

PUNTO DE COMPROMISO

Lo que más me preocupa en la etapa preliminar es cómo quedará la silueta. Te recomendamos que pruebes a rellenarlo todo con un color oscuro una vez y compruebes si la silueta se ve extraña o desequilibrada.

03 dibujo especial

En la etapa preliminar, piense en la sombra cuando esté terminada. Cuando se trata de ilustraciones que destacan, no hay reglas establecidas, como asegurarse de que la cara del personaje no esté oscura o hacer que la cara del personaje brille incluso cuando está retroiluminada, sino que se centra en cómo crear la atmósfera general de la ilustración. y el personaje Mi impresión es que son muchos.

``Pensando en la sombra cuando esté terminada.

Ejemplo de rechazo

Esta es una sombra muy común. Por supuesto, a medida que continúes pintando, inevitablemente pintarás estas áreas como sombras, pero si lo haces solo, terminarás con una impresión natural. Utilizo sombras como esta para retratos de personajes, pero para ilustraciones es un poco insatisfactorio.

¡Contratación!

Esta vez, decidí usar sombras llamativas para atraer la atención hacia los ojos del personaje, dándole una sensación de contraluz.

■Acerca de las sombras

¡Es una buena idea tener primero una idea clara de la ilustración que quieres dibujar y pensar en las luces y las sombras!

La enorme ilustración del personaje proyecta sombras audaces en el rostro, y los ojos y las luces crean una atmósfera impresionante.

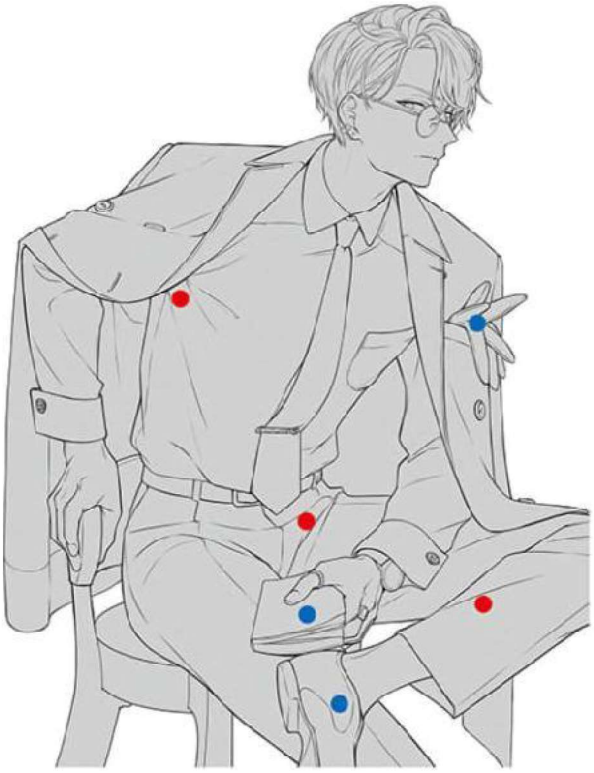
En ilustraciones que enfatizan la atmósfera, puedes llamar la atención sobre las áreas que reciben la luz creando una clara diferencia entre luz y sombra y aumentando el área de sombra.

04 dibujo lineal

Los puntos de los que soy particular y consciente al dibujar dibujos lineales son "No ignores las arrugas para que puedas ver claramente la forma del cuerpo del personaje incluso cuando usa ropa" y "El color es relativamente claro, así que "Puedes expresar la textura de los accesorios con sólo las líneas". "Piensa en cuánto quieres expresar y dibujar".

dibujo lineal completado

- No descuides las arrugas
- Sea consciente de la textura



``Pensando en las arrugas: tipo

de cuerpo base (tipo macho delgado)

para camisas

Asegúrate de comprender las curvas de tu cuerpo y las partes que se tiran y se caen al posar. Los botones, cremalleras, costuras, etc. pueden tirar, así que tenlo en cuenta también.

Para trajes

Los trajes están hechos de tela firme y suelen estar forrados con un forro, para que no se arruguen fácilmente. Incluso si tiene algunas arrugas duras. Por eso, si llevas traje, lo mejor es dibujarlo de forma que no se vean las líneas de tu cuerpo. Haz sólo las curvas que siguen tu cuerpo.

Para camisetas

Las camisetas de gran tamaño no resaltarán tus curvas, pero si la tela es suave, la forma de tu cuerpo resaltará mientras te mueves. Como hay mucha tela y es pesada, las arrugas se eliminan fácilmente por la gravedad. Además, en lugar de tener una hermosa curva, las arrugas tienden a moverse ligeramente de manera fluctuante.

Seamos conscientes. Lo haré.

■Piensa en las curvas de tu cuerpo.

Es una buena idea pensar en la forma del cuerpo del personaje y dibujar arrugas que coincidan con esa forma del cuerpo. El cuerpo de un personaje femenino es completamente redondeado, por lo que dibujar arrugas es más complicado que dibujar un personaje masculino. Hay muchos tipos de cuerpo diferentes, no sólo hombres y mujeres, así que si puedes saber qué tipo de cuerpo tiene una persona con solo mirar sus arrugas, incluso si su piel no está expuesta, creo que puedes crear una sensación de la presencia viva del personaje en tus dibujos.

Dibujar considerando curvas.

Las líneas por sí solas dan una sensación tridimensional y le ayudan a comprender la forma de tu cuerpo.

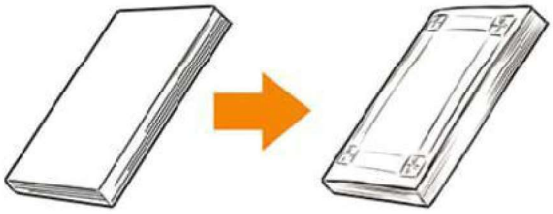
Descripción sin considerar curvas.

Generalmente lineal y plano, sin sensación tridimensional.

■Acerca de la textura y el dibujo de los accesorios.

Dibujo cuidadosamente no sólo la cara y la ropa sino también los accesorios en la línea que guía la mirada. Por otro lado, no es necesario ir tan lejos para dibujar algo que no está en la línea, ya que es poco probable que la gente lo mire de cerca.

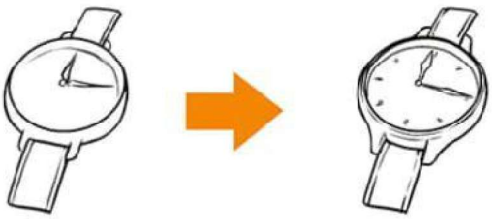
【Libro】



Si dibujas sólo líneas rectas, parecerá soso y monótono.

Después de tener una buena perspectiva, dibujo las partes que se pueden dibujar a mano. Presenta signos de uso y textura.

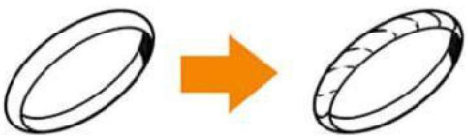
【reloj】



Está bien colocar el reloj en un lugar donde no llame la atención siempre que se reconozca como reloj.

Si llama la atención, dibuja con cuidado usando fotos reales como referencia.

【accesorios】



Las decoraciones son una cuestión de preferencia personal, pero siento que la densidad de la imagen será mayor si eliges un diseño para hombres en lugar de un simple anillo.

PUNTO DE COMPROMISO

Pienso en la personalidad y aficiones del personaje, y agrego el diseño y textura de los complementos, así como la sensación de uso. Si eres el tipo de persona como yo que busca el encanto de un personaje, creo que pensar en el tipo de persona que es el personaje determinará naturalmente el diseño y la dirección, lo que conducirá a la presencia y persuasión del dibujo.

05 pintura

Los puntos de los que soy particular y consciente cuando pinto son "ajustar la saturación dependiendo del género del personaje y la atmósfera que quiero crear" y "pensar en la combinación de colores y los colores puntuales".

``Primero, explicaré la saturación y el sombreado usando un ejemplo.

【chico】

dibujo lineal

baja saturación

○

El ambiente es similar a la imagen. Reducir la saturación y aumentar el sombreado crea una atmósfera delicada y estética para las mujeres. Como color de acento, agrego reflejos muy saturados a mi cabello.

Alta saturación

△

No es extraño, pero no coincide con mi imagen. Tiene una impresión brillante y pop, por lo que los personajes femeninos y las novelas ligeras dirigidas a hombres suelen tener esta saturación de color.

Imagen completa

- Ambiente delicado y ligeramente estético.
- Impresión transparente y aireada

【chica】

dibujo lineal

baja saturación

△

Suprimí la saturación y enfrié el tono del cabello para crear una atmósfera impresionante, pero no crea una imagen pop. Puedes optar por un look más moderno oscureciendo los colores y aumentando la saturación, pero en ese caso, debes tener mucho cuidado con la combinación de colores.

Alta saturación

○

Me dio una impresión brillante y linda. Debido a que la combinación de colores les resulta familiar, creo que los espectadores la aceptarán fácilmente.

Imagen completa

- Acabado pop
- Expresa el brillo y la ternura de las chicas.
- Colorear anime

[menor saturación]

[Mayor saturación]

Ambos tienen sus propios méritos, pero el que tiene una alta saturación de color se desvía de mi imagen inicial de "hombre vago" y termina dando una impresión que se inclina más hacia el pop y la moda. Quería enfatizar el atractivo sexual del personaje, así que esta vez elegí una opción de menor saturación. Siento que si elijo primero la saturación que coincida con la imagen que quiero dibujar, la gama de ilustraciones que dibujo se ampliará.

■Acerca de los colores de puntos (colores)

Hay muchas formas de utilizar colores puntuales, pero personalmente se me ocurren dos formas principales.

① Papel para reforzar la ilustración.

② Función de ayudar a guiar la línea de visión

En primer lugar, con respecto a la función de "reforzar la ilustración", creo que la forma más común de utilizar el color de acento es utilizar un color de resaltado muy saturado o un color complementario al color utilizado. Sin embargo, esta vez bajé la saturación e intencionalmente hice las luces más grises, así que este no es el caso. En este caso, pondremos un color brillante (color oscuro) en una parte del disfraz y lo mostraremos en la pantalla (captura). Nuestro objetivo es el efecto de tensar la piel (actor). Al mismo tiempo, también tiene la función de "ayudar a la orientación en la línea de visión". Los colores oscuros tienden a atraer la atención, así que hice los guantes de un color oscuro, como negro, para alejar la vista de la cara y luego a lo largo del brazo hasta el rojo y el color complementario verde. (Luego traza la corbata y regresa a la cara)

Hay infinitas formas de utilizar colores de acento. Puedes crear una pantalla magnífica usando tres o más colores de acento, o puedes crear una fuerte impresión usando colores oscuros complementarios. Además, si quieres atraer la atención primero hacia otras partes del personaje en lugar de la cara, puedes usar un color de acento muy saturado allí. ¡Es bueno probar cosas diferentes y encontrar algo que se adapte a tus gustos!

06 Acabado

Los puntos en los que soy particular al terminar son "ajustar mientras comprobamos el equilibrio general usando superposiciones, multiplicación, etc." y "encontrar el tono que te gusta jugando con la saturación, corrección de nivel, curvas de tono, etc." '

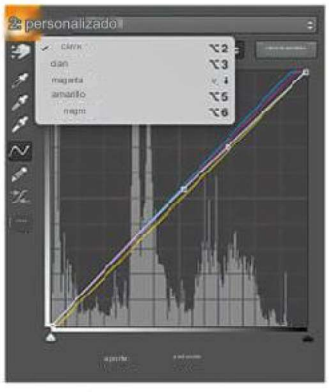
Aplicar color naranja desde los hombros hasta el cabello. (las capas son superposiciones)

Aporta un brillo suave y mejora la transparencia de tu cabello.

Al igual que en el paso 12, usa la superposición o la multiplicación para agregar color a las áreas que creas que son correctas, como los pies o la silla, y ajusta los colores para que el color general no sea monótono. Para el dobladillo de las piernas cruzadas, selecciona solo esa parte y agrega color naranja al dobladillo. Se utilizó un método similar para añadir brillo a los muslos y las patas de la silla.

PUNTO DE COMPROMISO

Esta es la carpeta donde recortas y ajustas los personajes. ``Chara Copy" y ``Chara Copy 2" se obtienen aplicando [Nitidez] y [Añadiendo ruido], respectivamente, y reduciendo la opacidad entre un 20% y un 30%.



Estos son puntos de ajuste especiales que quizás sólo usted conozca. Como los tonos del traje eran monótonos, quería agregar un tinte azul, así que creé una capa [Curva de tono] y ajusté los colores principalmente en cian y magenta.

Tiene un ligero matiz azulado, rompiendo la monotonía del color. Para mejorar la densidad del color de toda la imagen y hacer que parezca menos común, puede mejorarla ajustando cian, magenta, amarillo, etc. en la capa [Curva de tono].

07 Completado

Mire todo, haga adiciones y ajustes hasta que esté satisfecho y esté completo.

Campo de moxibustión Melo
mae
B.A.E.
Hacer que el vídeo
esté disponible ahora

01 Diseño de personaje

Antes de pensar en el diseño de personajes, puede ser útil tener un tema simple (en este caso, "invierno") basado en tu propia experiencia, así que creo que será relativamente más fácil dibujar si piensas conscientemente en el tema.

``Diseño de personajes completo

Antes de dibujar este personaje, lo había pensado como "un niño que se para de lado contra el fondo y mira a lo lejos", así que usé una pose simple, accesorios (cámara) y cabello suelto para hacerlo destacar. hasta cierto punto.

En esta etapa, es bastante grueso, así que para compensar eso, estoy pensando en crear una composición con una sensación de profundidad para el fondo. Como la ropa que lleva es de invierno, decidí utilizar ilustraciones relacionadas con la nieve.

``Acerca del diseño detallado

Agregué un flujo fluido a su cabello para llamar la atención sobre su rostro. No dibujé mucho del interior de la cara para evitar demasiada información, sino que sumé y resté.

Para la cámara, que es un elemento pequeño, prepara materiales y dibújalo de manera que la forma no quede vaga. También es importante recolectar materiales periódicamente.

02 Composición

Intento dibujar motivos a toda costa, excepto el espacio en blanco previsto. Creo que al dibujar un motivo el significado saldrá a relucir incluso en los espacios en blanco.

1

Era consciente de la tierra cubierta de nieve con las montañas que se elevaban al fondo para crear una sensación de profundidad.

2

Hay muchos lugares donde no hay suficiente información, así que llenaré los vacíos. En esta etapa, se finalizó la composición del niño de pie en el andén nevado de la estación.

3

Añade más información y detalle. Sumar y quitar el fondo es difícil, pero trato de no colocar demasiados accesorios alrededor de los personajes. El personaje es sobre lo que quieres llamar la atención.

4

Dibuja un efecto de nieve basado en la imagen del producto terminado con un sabor áspero. Como quiero usar blanco para la nieve, intentaré evitar usar blanco para el fondo tanto como sea posible para que la nieve se destaque.

03 compromiso con el dibujo

La mayor parte del dibujo se realiza en el proceso de diseño/composición del personaje, por lo que simplemente dibujaré líneas dentro y fuera y las rellenaré con la herramienta de selección de polígonos como paso preliminar antes de colorear.

``Pensando en la sombra cuando esté terminada.

1

También ajustaré las líneas del fondo.

2

La profundidad del color sólido da una impresión de perspectiva de antemano.

PUNTO DE COMPROMISO

Ahora que he incorporado una cierta cantidad de información en el personaje y el fondo, dibujo líneas en el cabello del personaje que representan el flujo interno. Creo que es más fácil crear un efecto tridimensional si hay flujo en varias direcciones.

Ajustando el tamaño de la chaqueta boa y dibujando los cables eléctricos del fondo, relleno el espacio con líneas para que la composición no parezca demasiado solitaria.

04 pintura

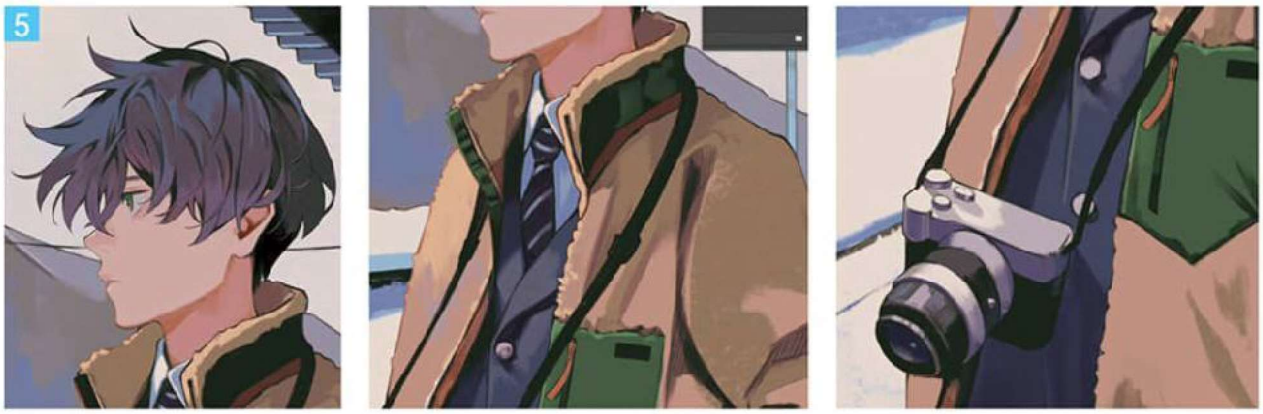
Cuando empieces a colorear, comienza con un color oscuro y agrega colores más claros. Se ve hermoso cuando mezclas bien colores fríos y cálidos, así que piensa en la combinación de colores para que queden uno al lado del otro.

Del paso anterior, el dibujo lineal es negro y tiene una imagen sólida, así que primero traza el color en un color cercano al verde. Al hacerlo, podrás usarlo en las áreas donde quieras colorear de negro durante la pintura final.

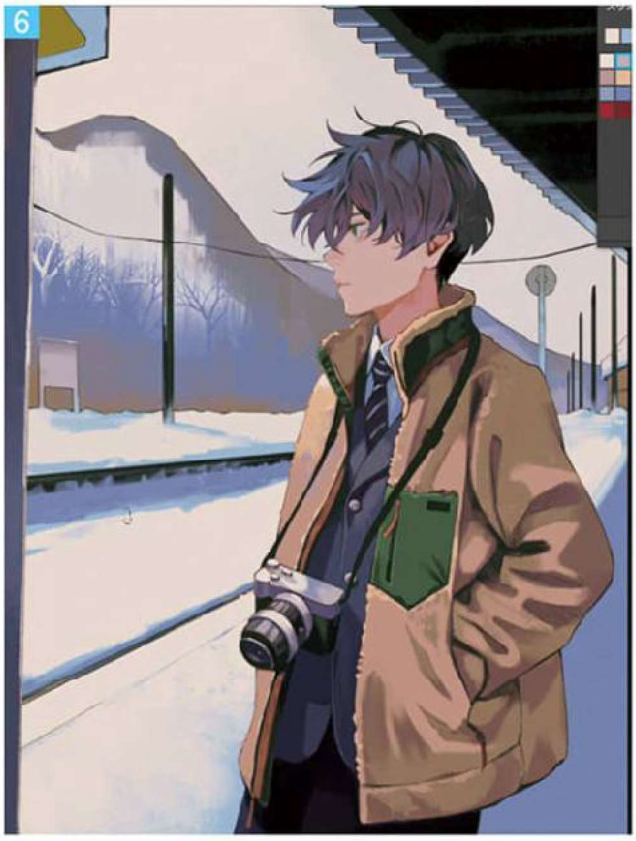
Primero, comenzaré coloreando al personaje en su totalidad.

Dibuja un sombreado simple coloreándolo aproximadamente.

Coloque los colores aproximadamente para que coincidan con el fondo. Al colorear la nieve, las sombras serán azules reflejando el cielo, y las áreas expuestas a la luz del sol serán los colores cálidos del sol, por lo que exageraré el paisaje un poco más de lo que realmente es.



Completaré los detalles. Decidí crear un complejo efecto tridimensional para el cabello, así que lo pinté en una variedad de colores. Además, como el fondo es de un color frío, el color de la boa es un color cálido para agregar contraste.



Esto aumentará el contraste entre las áreas expuestas a la luz y las áreas en sombra. Agrega poco a poco la textura de la chaqueta boa.

Las montañas del fondo eran suaves, así que aumenté el contraste. A continuación, utilizo el pincel de plantas para añadir densidad e información. Colocamos un color oscuro detrás del letrero brillante para que cada motivo destaque.

05 Acabado

Dedico la mayor parte de mi tiempo a mejorar la calidad de los personajes y los fondos. Cada material se aplica y pinta meticulosamente en capas gruesas, por lo que dibujo de manera realista usando materiales como referencia.

"Acabado pintado

Para mejorar aún más la calidad de la capa anterior, aplicaremos capas más gruesas. Combine las capas de entrenamiento de color, arte lineal y coloración, y pinte sobre las líneas para darles forma y color.

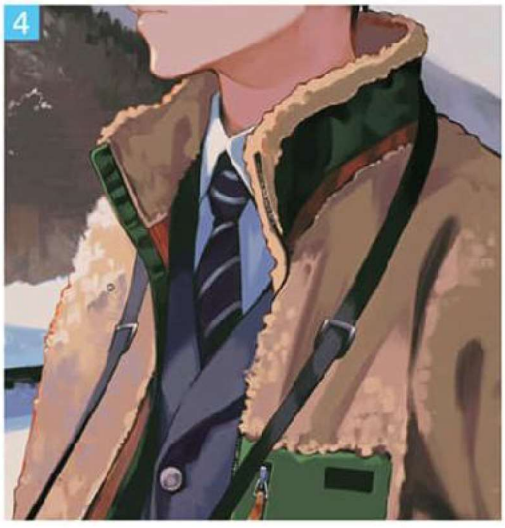
1

La sombra y la textura de la chaqueta boa se pueden expresar fácilmente con una capa gruesa. Hay algunos motivos que parecen poco naturales si los pintas con cuidado, así que en este caso pinté la chaqueta de boa lo suficiente para dejar un rastro de las pinceladas.

2

3

4



En 2, la cámara y la correa para el cuello están pintadas. La cámara es un dispositivo mecánico, por lo que si la pintas con claridad, se verá natural.

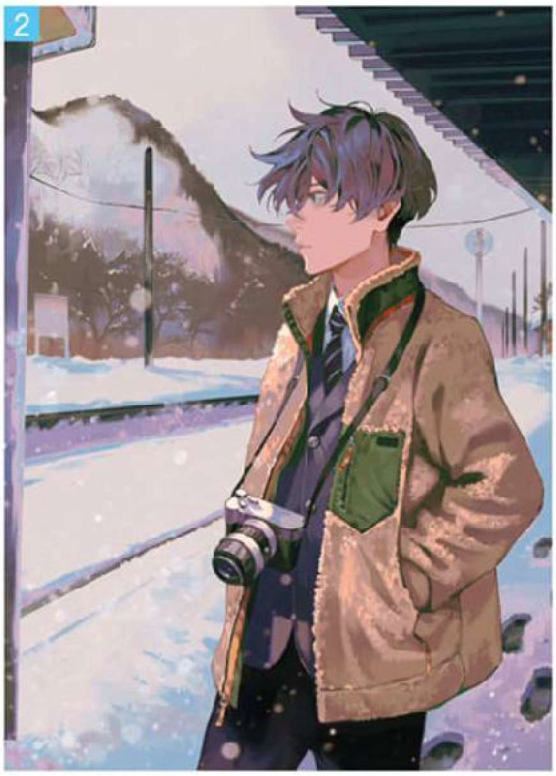
En B, agrega luces y nieve residual al árbol para darle un efecto tridimensional. En la figura 4, se dibuja una línea naranja en el límite entre el personaje iluminado por el sol y el fondo para mostrar el efecto de la exposición al sol. Este es un truco que uso a menudo porque cuando lo resto, la información se suma como color.

Se han agregado huellas en la parte inferior derecha para realzar el sentido de la historia de "venir desde adentro". La chaqueta de boa también se ha pintado bastante y el proceso de coloración ya está completo.

Ajuste de color

Es un proceso que se vuelve cada vez más confuso cuanto más tarda, por eso trato de aplicar el patrón que creo que es mejor basándome en la inspiración lo antes posible sin perder demasiado tiempo.

Utilice un mapa de gradación para ajustar el tono de color general. Se necesita mucho tiempo para probar diferentes patrones hasta que lo consigas bien. A veces termino con un color fresco que nunca esperé, así que utilizo una variedad de funciones de software durante la etapa de procesamiento.



Ahora que hemos decidido el tono de color, agregamos un color oscuro a las áreas pálidas para agregar contraste. Al mismo tiempo, utilice superposiciones para hacer que las áreas brillantes sean más brillantes y darles más contraste.

Después de fusionar todo y aplicar desenfoque a toda la imagen, pinta en las áreas que no deseas desenfocar con una máscara. Es más conveniente borrar con una máscara que con un borrador porque puedes hacer ajustes más tarde.

Utilice medios tonos de colores y aplíquelos solo donde sea necesario con una máscara. Esto aumenta la cantidad de información.

06 Completado

Finalmente, procese la máscara de enfoque, el ruido, etc. y estará completo.

\Pregunta y respuesta /

Entrevista al creador

	Q1 ¡Dime tu forma recomendada de mejorar tus habilidades de ilustración!	P2: ¡Dígame qué materiales de recomienda!	Q3 ¿A qué parte del dibujo le prestas especial atención?
profesora de sakusha 2	Proceso de copiar. Sin embargo, me llevó cuatro años de autoestudio antes de darme cuenta de que podía mejorar copiando. Es difícil volverse bueno copiando a menos que seas bueno copiando.	toma una foto. Pinterest, búsqueda en Google, por supuesto.	rostro. El cabello es lo que más tiempo lleva.
Profesor Satopote	Lo primero que debes hacer es mirar atentamente las ilustraciones de tu artista favorito, pensarlo e intentar imitarlo...!	A menudo uso fotografías de mi propio cuerpo como referencia para cosas como manos y poses. Para cosas como diseño de personajes y vestuario, recopilo materiales en Pinterest.	La expresión de la niña. El resto es la carne del estómago y de las pechugas. '
Sr. Naku	Una copia de algo que te interese. En mi caso, simplemente dibujé las arrugas de mis manos y ropa.	Recomiendo un libro de arte del ilustrador que estás buscando y una aplicación paga llamada ArtPose Pro.	Arrugas en la ropa.
Yutsumoe-sensei	Recomendamos tomar una foto para comprobar y copiar las arrugas de tu ropa. Al hacer esto muchas veces, podrás captar las diferencias y patrones de arrugas que se producen según el grosor de la tela.	Al caminar por el exterior conviene tomar fotografías del suelo, paredes, cortezas de árboles, etc. y utilizarlas como texturas.	El color de la luz que incide sobre el personaje, el cabello del personaje.
Rodilla Kinniku Sensei	No importa si es una foto o una ilustración, creo que es una buena idea imitarla manteniendo un fuerte enfoque en los puntos que quieres mejorar.	A menudo busco Pinterest. En términos de libros, recomiendo ``Sokka's Art Anatomy Notes" (autor: Seok Jeong-hyun) y una aplicación llamada ``HANDY" que es fácil de usar para dibujar manos.	Presto mucha atención a las áreas alrededor de mi cara, incluidos el cabello y los ojos.
Sr. Nozomi Amagi	Incluso si no puedes dibujarlo bien en el medio, simplemente complétalo. Después practica las partes que no salieron bien (copiar los materiales, retocar el trabajo terminado, etc.)	Si quieres estudiar dibujo o movimiento de personajes, te recomendamos libros de arte y libros de instrucciones de animadores.	Es la cara y el físico. En este caso, fui consciente de asegurarme de que el traje pareciera un traje.
Profesor de campo de investigación Meguchi	Comencé aprendiendo a dibujar viendo videos de cómo se hicieron ilustradores expertos. A continuación, creo que encontrar un punto sobre el cual ser particular y dibujar tanto como sea posible conducirá a una mejora.	Entre los libros de referencia que tengo, recomiendo "Color & Light" (autor: James Gurney), que es uno de los libros que mis alumnos han encontrado útil.	Presto especial atención a las arrugas de la ropa, al equilibrio del realismo y a la iluminación.

Le hicimos 7 preguntas a 7 creadores que nos enseñaron sus técnicas especiales. ¡Quizás puedas ver detrás de escena de las ilustraciones dibujadas por personas activas en diversos campos!

Q4 ¿Qué se necesita para que la gente se interese en tu trabajo?	Q5 ¿Qué haces cuando estás atrapado en la producción?	Q6 ¿Tiene algún material para la producción?	P7 ¿Hay alguna forma de expresión que creas que es tendencia en este momento?
Frecuencia de actualización constante y continuidad a largo plazo.	Ir a caminar. dormir. Explora Pinterest.	Café helado y chicle xilitol (menta clara).	Tiene una saturación relativamente baja y está retroiluminada. Me da la impresión de que está impulsado por el estilo de unos pocos artistas específicos.
Creo que si te decides por un tema sencillo y lo dibujas, será más fácil transmitir tus intenciones a los espectadores. Las ilustraciones fáciles de entender tienden a ser populares en Twitter y otros sitios, así que trato de usarlas también.	Sigo dibujando mientras lloro...	Estoy arrancando el motor con Enadori, sabiendo que no es bueno beber demasiado. También utilizo las transmisiones de mis Vtubers favoritos como música de fondo para el trabajo.	Las ilustraciones con una textura espesa y suave son una tendencia (o más bien, una aspiración reciente).
Creo que es la frecuencia de las actualizaciones y el amor que se puede transmitir visualmente.	escuchar música	Gomitas Haribo.	¿Es una saturación extremadamente baja o una saturación alta sobre un fondo oscuro (noche)? El diseño de personajes tiene un aspecto fuertemente inclinado.
Creo que el color es una gran parte de la información que aparece a simple vista, así que elegí una combinación de colores llamativa. Trate de llamar la atención con colores vivos o utilice colores con una amplia gama de matices.	Camina por el parque mientras escuchas música. Pedir prestado un libro de la biblioteca.	Cámara digital. Lo mejor es tener algo pequeño y liviano para poder llevar documentos de alta resolución en cualquier momento y lugar.	Siento que en una imagen que muestra bellamente la luz de fondo, los colores únicos aparecen más bellamente que en las imágenes con iluminación frontal, y eso contribuye mucho más a la atmósfera. También creo que las pinturas son atractivas porque son muy detalladas en un área y hacen un buen trabajo al dirigir la mirada.
Compare las ilustraciones que intuitivamente considere buenas entre las ilustraciones que son ampliamente aceptadas en las redes sociales, etc., piense en lo que considere bueno, busque puntos en común e incorpore elementos que crea que se pueden incorporar.	Vete a la cama o pasa la aspiradora.	Es una radio. Casi siempre lo escucho mientras trabajo.	Siento que agregar una luz de borde llamativa le dará un aspecto moderno.
Creo que es bueno seguir publicando lo que te gusta sin preocuparte por las tendencias. Si te dejas llevar demasiado, es fácil perder de vista tus propios dibujos, así que creo que es una buena idea que te sientas libre de dibujar lo que te guste.	Estoy practicando zazen. más tarde Sal a caminar o a limpiar.	Bloc. Mientras trabajas, es posible que de repente se te ocurra una composición o una historia, o encuentres una debilidad o un hábito que quieras corregir, así que escríbelo inmediatamente para no olvidarlo.	Siento que ha habido un aumento en el uso de colores ricamente saturados, esquemas de color de baja saturación y, recientemente, los colores profundos de las cámaras de película. Diseño de personajes post-apocalípticos El ciberpunk es popular.
Continúe dibujando personajes y obras específicos que le gusten (creaciones derivadas) y cree su propia visión del mundo que pueda comprender de un vistazo. Creo que es necesario mantener un buen equilibrio entre tener un estilo de dibujo (creación primaria) y seguir comunicando.	Mire una película o juegue un juego para alejarse de su escritorio. Si eso no funciona, date una ducha.	Se proporcionan dulces. El chocolate y el ramune son deliciosos.	Creo que las ilustraciones que brindan mucha información de un vistazo (interiores, exteriores, diseño) y las ilustraciones que tienen una atmósfera fuerte y arrojan una fuerte sombra sobre los personajes son lo más común.

Introducción del creador

Crujido 2

Ilustrador. Trabaja en varios diseños de personajes para novelas ligeras, juegos sociales, Vtubers, etc. Está ampliando el alcance de sus actividades, incluidas exposiciones individuales y cafés colaborativos.

Twitter @sakusya2honda
pixiv 6387113

satopote

Ilustrador, Vtuber. Ha estado a cargo de las ilustraciones de novelas ligeras como "La vida en el harén Seragyu del instructor de magia marginado" y "Cuando comencé las clases remotas, terminé viviendo con la hermosa chica de la clase 1".

Twitter @mrcosmoov
pixiv 1800854

No más

Artista de manga, ilustrador. Manga ``KIRIMI-chan, Acuario Gijinka ~Leyenda de los filetes~", ``La razón por la que estamos aquí~Nyankorori Miracle Side~", etc.

Twitter @knuck07
pixiv 909944

Yutsumoe

Ilustrador. Trabaja en ilustraciones de personajes para Gyakuten Othelonia, Vtuber design, Live2D, etc.

Twitter @yutsumoe
pixiv 707590

dolor de rodilla

Ilustrador. Está a cargo de las ilustraciones de la serie "Cypher Survival School" y participa activamente en muchos otros trabajos, incluidas las ilustraciones de personajes de "Monster Strike".

Twitter @hizano_kinniku
pixiv 36216

Nozomi Amagi

Ilustrador, diseñador de personajes, dibujante de manga. "Faltando un día, todas las banderas de destrucción se romperán y el récord de RTA será de 24 horas". Actualmente se está serializando como cómic.

Twitter @amg_mczk
pixiv 1666256

Campo de moxibustión Melo

Ilustrador. Sus trabajos representativos incluyen la imagen principal del CD dramático de voz de Nijisanji "Kurotetsu no Folklore", diseños de personajes para "Kurato Bidanji" y "Bakumatsu Shishi Ikemen Project".

Twitter @9baMelo
pixiv 14983777

trapo de mango largo

Sólo bien

campo

Kawabataro

toome

Hazama

miya

puerto pequeño

Harutake Asari

Y's

tos

nora

Yoshinao Hamamoto

Ayaka Ishizuki

Ochocientos tableros

Chiyomaru

Pierna Jiro

Nekoya Anego

Okujira

camelia

Sawawa

Iwanaka

sombrero y sombrero

Kana Komushi

DBM

Motiwahu

Asami Yamamoto

kayanagi

Miyachika

Okamen

U-min

UNI

<ko: ⸗

Kabanenora

Río

Baba

Ko Hoshikawa

shino

akira naito

fujishawa

Midori azul

sarada

nueve

Mushiaki

Ogata

*Solo los creadores que pueden publicar seudónimos que respondieron el cuestionario.

Ichiappu

Ichiappu

Un medio web operado por MUGENUP Co., Ltd. que difunde información útil para creadores especializados en "cómo dibujar". Distribuimos contenido para todos aquellos que quieran mejorar sus habilidades de dibujo.

URL https://ichi-up.net/

MUGENUP

MUGENUP Co., Ltd.

Con la misión de "crear para crear", trabajamos con creadores de todo el mundo para crear una variedad de contenido, que incluye ilustraciones 2D, 3D, animación, videos, animación de comunicación en vivo y libros, utilizando nuestro exclusivo sistema en línea. .

URL https://mugenup.com/

■Ilustraciones (en orden alfabético):

Tsujijiro/Amagi Nozomi/Iwanaka/UNI/U-min/Okujira/Kabane Nora/Kawabataro/Moxibustion Hall Melo/Sakusha 2/Sato Pote/Sawawa/Tadayoi/Chiyomaru/Tsubaki/Toome/ Trapo de mango largo/Na Ku / Nekoya Nego / Hazama / Baba / Campo / Rodilla Kinniku / Boshiya / Ko Hoshikawa / Marina / Miya / Yutsumoe / Riwo / Kuko: 彡

■Diseño de portada:

diseño de cuchara (Katsunori Teshigawara)

■Diseño de texto/DTP:

kunimedia

【editar:

Yu Urakami/Yuki Obana/Kanta Nakano

■Cooperación en edición:

Ryoji Ishizaki/Keika Shibata

Impresionante dibujo

Creación de personajes atractivos impartidos por 100 profesionales.

Primera edición publicada el 3 de junio de 2022

Autor: Departamento Editorial de Ichiapp

Editorial: Katsugo Ito

Editor: MUGENUP Co., Ltd.

〒162-0822

5.º piso, edificio KDX Iidabashi, 2-26 Shimomiyahicho, Shinjuku-ku, Tokio

TEL 03-6265-0808 (Representante) FAX 050-3488-9054

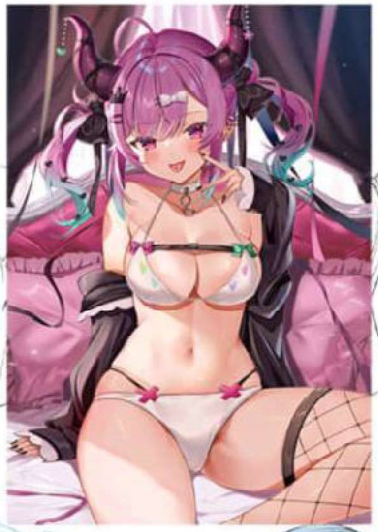
Editorial: Seiunsha Co., Ltd. (editor conjunto/editor responsable de la distribución)

112-0005

1-3-30 Suido, Bunkyo-ku, Tokio

TELÉFONO 03-3868-3275 FAX 03-3868-6588

Imprenta: Akatsuki Printing Co., Ltd.

Reemplazaremos copias con páginas incorrectas o faltantes. El precio de lista se muestra en la portada. Queda prohibida la copia, reproducción o reproducción no autorizada de este documento.

Impreso en Japón ISBN978-4-434-29676-5 C2076